驚愕！ワリオの大作プチゲーム爆誕＼(^o^)／

vol.85

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成15年3月21日発行（毎月2回6日・21日発行）
第8巻第5号（通巻85号）

毎月6日と21日発売！

定価490YEN 3/21 2003

ゼルダの伝説 風のタクト

なんでもランキング発表！

新作ソフト情報

- ファイアーエムブレム 烈火の剣
- P.N.03
- ソウルキャリバーII
- ロックマン エグゼ トランスミッション
- ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス

ディズニースポーツゲーム大紹介！

メトロイド

開発者ロングインタビュー

©Disney Enterprises,Inc.

Nintendo
アクションゲームの傑作が、
衝撃のストーリーとともに蘇る。
惑星SR388・・・悲劇はそこで起こった。
未知の生物Xによって
体を蝕まれたサムス・・・
一命はとりとめたが、その代償は大きかった。

©2002,2003 Nintendo GAME BOY ADVANCEは任天堂の登録商標です。

＜収録曲目＞

●Disc 1●	●Disc 2●
勇者伝説	封印されたハイラル城
プロロ島	ハイラル城
大怪鳥襲来	魔獣島の塔
テトラ発見	不思議な石の正体
プロロ島の森	疾風の唄
旅立ち	妖精の泉
魔獣島	妖精の女王
タウラ島	アリルのテーマ
他全73トラック	他全60トラック

●初回特典●

特製クリアファイル

3種類の中からもれなく1つプレゼント！
※特典はなくなり次第終了とさせていただきます。

ゼルダの伝説 ～風のタクト～
オリジナル・サウンド・トラックス
／任天堂
2枚組：SCDC-00250-251　¥3,200（税抜）
初回特典：クリアファイル

発売元：サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社　お問い合せ先　sdisc@webcity.jp

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
2003 3/21 vol.85
Cover Design 大條 千鶴子

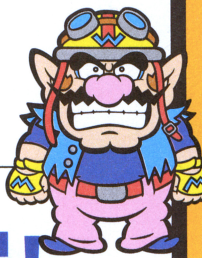
発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)
編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287
©毎日コミュニケーションズ/ambit 2003 禁無断転載

CONTENTS

特集

任天堂ゲーム開発者 ロングインタビュー
117 メトロイドの秘密

●ゲームボーイアドバンスSP プレビュー報告
8 メイド イン ワリオ登場!
開発者の松岡洋史さん、最多最短最速ゲームを語る!!



新作ソフト・攻略&情報ページ

38 ファイアーエムブレム 烈火の剣
読者が選ぶ! なんでもランキング集計結果発表!
18 ゼルダの伝説 風のタクト
50 ファイナルファンタジータクティクス アドバンス
26 メトロイドプライム
32 メトロイドフュージョン
68 ソウルキャリバーII
76 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
88 ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート
80 牧場物語 ワンダフルライフ
78 ギフトピア
72 P.N.03
60 ポケットモンスター ルビー・サファイア

連載企画

126 ●任天堂の質問箱
14 ●毎月新聞 TURBO
138 ●マリオ親衛隊
152 ●ドリテクの殿堂
130 ●どうぶつの森+ 村じまんフェスタ
132 ●トランセル種市のポケモン堂
134 ●カプコマニア
136 ●セガ魂
161 ●GC新作ソフトカタログ
6 ●ニンドリヘッドライン&ランキング
114 ●GC&GBAソフト発売スケジュール
5 ●読者プレゼント
99 ●ニンドリ学園
106 ●ゲームソフトファンクラブ
112 ●すすめ! 天任家族 by はやのん
110 ●デス仙人の教えてあ・げ・る
17 ●みすずリンクのNewsDREAM
111 ●N.D. AROUND THE WORLD/大渕豊
102 ●ゲームの通信簿
105 ●お宝ゲーム古tion
144 ●G.B.A.
115 ●マッスルアンケート
116 ●Vol.82 当選者発表

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

©1998,2002 Nintendo

GAME INDEX

ニンテンドーゲームキューブ

ギフトピア 78
シャーマンキング ソウルファイト 82
スーパーパズルボブル オールスターズ 96
SPIDER-MAN 95
ゼルダの伝説 風のタクト 18
零ファイター撃墜戦記 94
ソウルキャリバーII 68
ディズニースポーツ：アメリカンフットボール 48
ディズニースポーツ：サッカー 48
ディズニースポーツ：スケートボーディング 49
ディズニースポーツ：バスケットボール 49
どうぶつの森+ 130
ドカポンDX−わたる世間はオニだらけ− 92
P.N.03 72
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル 76
牧場物語 ワンダフルライフ 80
メトロイドプライム 26
RUNE II 84
ロックマンエグゼ トランスミッション 90

ゲームボーイアドバンス

キッドクラウンのクレイジーチェイス 159
キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲 44
シスター・プリンセス〜Re Pure〜 157
シャイニング・ソウルII 42
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 25
戦国革命外伝 98
ディズニースポーツ：アメリカンフットボール 48
ディズニースポーツ：サッカー 48
ディズニースポーツ：スケートボーディング 49
ディズニースポーツ：スノーボーディング 47
ディズニースポーツ：バスケットボール 49
ディズニースポーツ：モトクロス 47
テイルズオブザワールド〜サモナーズリネージ〜 86
テニスの王子様2003 COOL BLUE/PASSION RED 98
ドキドキクッキングシリーズ2 グルメキッチン〜ステキなお弁当〜 159
とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ 157
ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート 88
ファイナルファンタジータクティクス アドバンス 50
ファイアーエムブレム 烈火の剣 38
From TV animatuon ONE PIECE めざせ! キング オブ ベリー 155
ホイッスル! 〜第37回東京都中学総合体育サッカー大会〜 98
冒険遊記プラスターワールド〜伝説のプラストゲート〜スターターセット 158
冒険遊記プラスターワールド〜プラストオンGP〜スターターセット 158
ポケットモンスター ルビー・サファイア 60
メイド イン ワリオ 8
メタルマックス2改 156
メタルマックスR改 156
メトロイドフュージョン 32
ロードランナー 97
ロックマン ゼロ2 156

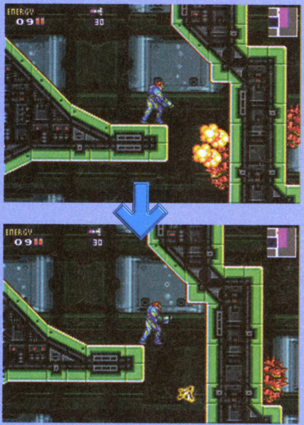
3月はGC＆GBA『メトロイド』攻略本が2冊発売

3月14日ごろ発売予定

METROID FUSION
メトロイドフュージョン

全体マップのイラスト化　順調に進行中

画面写真を元に作成した全体マップをイラスト化し、最短ルートやポイントを攻略中。またアイテムをスピーディに入手しながらゲームが進められれよう、全アイテムの位置が一目でわかる「マップポスター」も現在作成中だ。「2時間以内完全クリア」ができる本を目指します！



↑迷路のように入り組んだセクター内は「全体マップ」があると超便利！

より見やすくイラスト化へ！

ボス戦も親切ガイド

全モンスターの動きや入手アイテムに関しても丁寧に解説。サムスのアクションや基本的なテクニックの解説と合わせて読むことで、手ごわいボスもらくらくクリアできるはずだ。

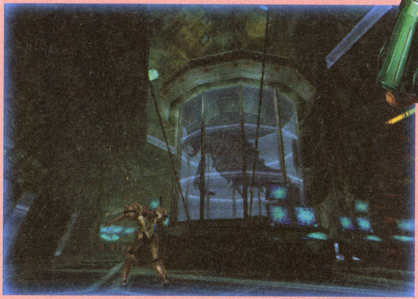
↑セクター内には、さまざまなモンスター＆ボスがサムスを待ち受けている

3月28日ごろ発売予定

METROID PRIME
メトロイドプライム

複雑な3Dマップ起こしに鋭意挑戦中

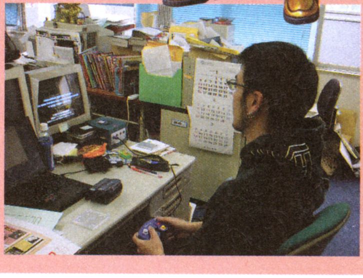
3D視点で高低差のあるマップを、いかにして攻略本で表現するかを現在検討中。真上や斜めから自由に見られるよう、3DのCGで書き起こしたものを元にイラスト化する予定だ。「より見やすく、使いやすく」を目指します。



↑生物実験現場のような場所。宇宙船の中はまるで迷路のよう

←さまざまなバイザーを駆使しスキャンや戦闘を繰り返す

攻略本でどう表現するか？



トランセル種市が必死のロムプレイ

➡DREAMスタッフではトランセル種市が攻略本を担当。3D酔いはしないが、このシリーズは今回初挑戦となる

最新刊の攻略本が立ち読みできる「ニンドリドットコム」を知っているか？

本誌でも何回か紹介している「ニンドリドットコム」のHPだが、みんなはもうチェックしたかな？　ここでは攻略本の最新刊の立ち読みができるほか、編集部内に設置したカメラによる、「編集部ライブ映像」（笑）なども見ることができる。サオヘンやケイ大佐など、本誌でおなじみのスタッフたちの働き振りをチェックできてしまうのだ…！

←これが「ニンドリドットコム」のトップページ。NintendoDREAMや攻略本の立ち読みのほか、ネット上でウラ技検索ができる「WEB広技苑」なども用意されている

ライブカメラによる編集部の映像だよ！

➡ライブカメラによる編集部の映像。ときには、一晩中電気がついていることも!?　1分ごとに新しい映像に更新されていくぞ！

ニンドリドットコムアドレス　http://www.nindori.com

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

©2002,2003 Nintendo

ハガキを出さなきゃはじまらない！

読者プレゼント

今回も、クリエイターサイン入りグッズなどのほか、読者プレゼント1番人気のGBA－SP本体をご用意。売り切れで手に入れられなかった人はプレゼントで手に入れよう！

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切

2003年 3月20日
(当日消印有効)

当選発表

Nintendo DREAM Vol.88 (4月5日発売)

ニンテンドードリーム

1 ニンテンドーゲームキューブ本体
1名

2003年はどんなソフトが発売されるか楽しみなゲームキューブ。希望の本体カラーも書いて応募してね。

2 ゲームボーイアドバンスSP本体
1名

発売後すぐに売り切れ店続出となったGBAの新型機種。希望の本体カラーも書いて応募してね。

ニンテンドードリーム

3 杉森建さん・増田順一さんサイン&イラスト入り ポケットモンスターポストカード
各1名

前号のインタビューに登場の、杉森建さんと増田順一さんのお2人のサインと杉森さんのイラスト入りのポストカードを額に入れてプレゼント。希望するイラストの絵柄の番号（A～C）も必ず書いて応募してね。

4 坂本賀勇さん・田邊賢輔さん・山本健誌さんサイン入り『メトロイドプライム&フュージョン』ポスター
3名

今号のインタビューに登場の3人のクリエイターの皆さんのサインが入った『メトロイドプライムとフュージョン』のポスターを3名様に。

ニンテンドードリーム

5 2月28日までに発売された好きなゲームキューブソフト1本
1名

2月28日までに発売されるゲームキューブ用ソフトのうち、どれでもお好きなソフトを1本プレゼント。（ハガキの余白に希望ソフト名を必ず書いてください）

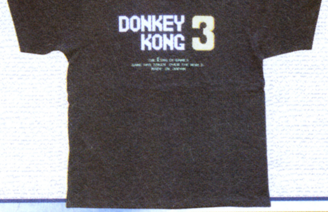
6 2月28日までに発売された好きなGBアドバンスソフト1本
1名

2月28日までに発売されるGBアドバンス用ソフトのうち、どれでもお好きなソフトを1本プレゼント。（ハガキの余白に希望ソフト名を必ず書いてください）

LOFTMAN

7 任天堂Tシャツコレクションシリーズ THE KING OF GAMES
1名

83号の毎月新聞でも紹介した『ドンキーコング3』のロゴが前面に入った任天堂公認のTシャツだ。



ニンテンドードリーム

8 ワイヤレスコントローラ ウェーブバード
1名

コードを気にすることなく、画面から離れてのプレイが可能な優れものだ。

PCCWジャパン

9 GBアドバンスソフト『闘魂ヒート』
3名

小学生プロレスラー大羽火人となり戦う、プロレスライブアクションゲームだ。

モリガング

10 GBAバッグ
3名

GBA本体や周辺機器を収納し、持ち運びが可能な2WAY式のバッグだ。

メディアファクトリー

11 FFT-Aトレーディングピンバッジコレクション
3名

『FFT-A』に登場するキャラクタのピンバッジを、ランダムで1つプレゼント。

© 2002,2003 Nintendo © 2003 SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved. DESIGN WORK DIRECTION Hideo Minaba CHARACTER DESIGN Ryoma Ito

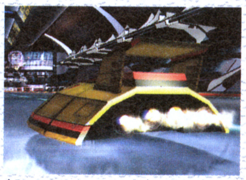
この先1ヵ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう!

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

1ヵ月ぶりのニンドリです。今号までに、GBA-SPが発売されるなどいろんなイベントがあったので、長く感じた人も多いのでは？ これからの1ヵ月もGBプレイヤー発売、AOUなど見逃せないイベントがいっぱいなのだ。

イベント アーケード版『F-ZERO』出展!!

『ゼルダ』の予約特典で全国のみんなが動画を観ることができた『F-ZERO GC』。先日行われたワールドホビーフェアでは、体験プレイできたことも記憶に新しいよね。着々と開発が進む『F-ZERO GC』と同時にアーケード版も開発されていたことを覚えてるかな？ 2月22日に開催される、アミューズメントマシンの展示会「AOUショウ2003」でついに『F-ZERO』のアーケード版『F-ZERO AC』がベールを脱ぐのだ。リリースによると『F-ZERO AC』は大型筐体での展示を予定。大迫力かつ臨場感ある超高速レースが堪能できそうだよね。AOUショウは千葉の幕張メッセで開催。一般公開日は2月22日のみ。入場料は1000円(小学生、60歳以上は無料)。いち早く大型筐体の『F-ZERO』を体験してみたい人は行ってみよう！



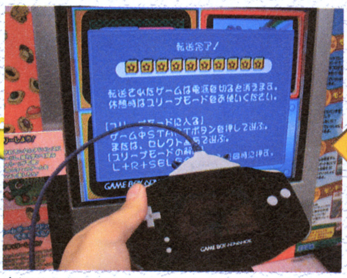
↑『F-ZERO』が大型筐体で遊べるなんて夢のような話。早く体験したい

その他 「月刊任天堂」でゲームをDLしよう

3つの名作パズルが収録されている『NINTENDOパズルコレクション』。ジョイキャリーで3つのゲームがGBAで遊べるのは、ニンドリ読者なら知ってるよね。じつは任天堂の店頭デモ「月刊任天堂」2月号でも3つのゲームがGBAにダウンロードできるのだ。近くに「月刊任天堂」設置店がある人は、お店に行って試してみよう!

ただし今後の「月刊任天堂」にこのサービスが今のところ収録されるかは不明。2月号があるうちに急いで試そう。

←月刊任天堂のデモ機。2月5日過ぎから店頭に並んでいる2月号の筐体周りはにぎやか。GBAケーブルがあらかじめGCに挿さっているぞ



↑転送完了。GBA画面に注目。DLしたデータは、電源を切ると消えるので注意しよう

↑DLできるのは1つだけだ

月間カレンダー 2003年2月～3月

2月			
21	(金)	先負	■ロードランナー
			Nintendo DREAM Vol.85発売
22	(土)	仏滅	●AOU2003アミューズメント・エキスポ(幕張メッセ)
23	(日)	大安	金印「漢委奴国王印」発見(1784年)
24	(月)	赤口	明治政府、京都から東京への遷都を決定(1869年)
25	(火)	先勝	夕刊フジ創刊(1969年)
26	(水)	友引	●アニメ『星のカービィ』vol.7 (DVD) 発売
			●ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス ラジオエディション～コンプリートバージョン～vol.1(CD)発売
27	(木)	先負	■スーパーパズルボブル　オールスターズ
			■戦国革命外伝　■ホイッスル！～第37回東京都中学校総合体育サッカー大会～
28	(金)	仏滅	■メトロイドプライム
3月			
1	(土)	大安	満州事変(1931年)
2	(日)	赤口	作曲家スメタナ誕生(1824年)
3	(月)	友引	ひな祭り
4	(火)	先負	サッシの日
5	(水)	仏滅	周恩来誕生(1898年)
6	(木)	大安	■ロックマンエグゼ　トランスミッション
			■零ファイター撃墜戦記
			Nintendo DREAM Vol.86発売
7	(金)	赤口	■テイルズ オブ ザ ワールド～サモナーズ リネージ～
8	(土)	先勝	ミツバチの日
9	(日)	友引	スーパーマリオRPG発売(1996年)
10	(月)	先負	平城京遷都(710年)
11	(火)	仏滅	コラムの日
12	(水)	大安	サイフの日
13	(木)	赤口	サンドイッチの日
14	(金)	先勝	■ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣　■ドキドキクッキングシリーズ② グルメキッチン～ステキなお弁当～
15	(土)	友引	靴の日
16	(日)	先負	アメリカ奴隷解放記念日
17	(月)	仏滅	つくば科学博開催(1985年)
18	(火)	大安	精霊の日
19	(水)	赤口	●『ゼルダの伝説 風のタクト』オリジナル・サウンド・トラックス発売
			●アニメ『星のカービィ』新テーマ「カービィ！」(CD)発売
20	(木)	先勝	■THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球　■ヒカルの碁3
			■スター・ウォーズ クローン戦争
			■シスタープリンセス～Re Pure～　■シスタープリンセス～Re Pure～(初回限定版)
			■SIMPLE 2960 ともだちシリーズ vol.1 THE テーブルコレクション～麻雀・将棋・花札・リバーシ～■SIMPLE 2960 ともだちシリーズ vol.2 THE ブロックくずし
			■激闘伝説NOAH～ドリームマネージメント～　■遊戯王デュエルモンスターズ8～破滅の大邪神～
			■お買い得2in1シリーズ第4弾「パズルくるくるポン！～みんなの町内会・怪盗ルパンは誰だ！」「ファンタジーパズル ハムスター物語」
			■ゲットバッカーズ奪還屋 メトロポリス奪還作戦！
			Nintendo DREAM Vol.87発売
21	(金)	友引	■バットマン ダークトゥモロー
			■メイド イン ワリオ
			●ニンテンドーゲームキューブ　ゲームボーイプレーヤー

■ニンテンドーゲームキューブ　■GBアドバンス　■GBカラー　●ハード・周辺機器　●イベントなど

はみだしHEADLINE●今回の月間カレンダーには、あえて語呂合わせなどの「記念日」を多めにしてみた。3の間に1が挟まれている「サンドイッチの日」など、良く考えるもんだと感心。発想が面白いよね。

©2003 Nintendo © AMUSEMENT VISION/SEGA,2003

GC、GBAの今(いま)どき&先(さき)どりの流行(りゅうこう)がわかっちゃう!

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20 1月6日～2月9日集計

順位	前回	売上本数/累計	機種	タイトル/データ
1	→1	192,789 / 1,811,030	GBA	ポケットモンスター サファイア ●ポケモン ●RPG ●2002年11月21日 ●4,800円
2	→2	191,083 / 1,797,272	GBA	ポケットモンスター ルビー ●ポケモン ●RPG ●2002年11月21日 ●4,800円
3	初	116,252 / 116,252	GBA	パワプロクンポケット5 ●コナミ ●SLG ●1月23日 ●4,800円
4	↑5	75,449 / 433,376	GBA	ロックマン エグゼ3 ●カプコン ●RPG ●2002年12月6日 ●4,800円
5	↓4	65,659 / 748,648	GC	ゼルダの伝説 風のタクト ●任天堂 ●RPG ●2002年12月13日 ●6,800円
6	↓3	58,271 / 810,942	GC	マリオパーティ4 ●任天堂 ●ETC ●2002年11月8日 ●6,800円
7	↓6	54,841 / 640,609	GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス ●任天堂 ●ACT ●2002年10月25日 ●4,800円
8	初	40,537 / 40,537	GC	ニンテンドーパズルコレクション ●任天堂 ●PZL ●2月7日 ●5,800円
9	↓8	34,923 / 401,928	GBA	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂 ●ACT ●2002年9月20日 ●4,800円
10	↓7	31,181 / 141,553	GBA	ソニック アドバンス2 ●セガ ●ACT ●2002年12月19日 ●5,800円
11	↓9	30,948 / 375,788	GC	バイオハザード0 ●カプコン ●ADV ●2002年11月21日 ●7.800円
12	↓10	28,329 / 358,982	GBA	伝説のスタフィー ●任天堂 ●ACT ●2002年9月6日 ●4,800円
13	初	25,062 / 25,062	GBA	犬夜叉 ～奈落の罠!迷いの森の招待状～ ●avex mode ●TBL ●1月23日 ●4,800円
14	↓11	24,342 / 212,843	GC	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル! ●バンダイ ●ACT ●2002年11月1日 ●6,800円
15	↓14	23,677 / 121,245	GBA	ダービースタリオン アドバンス ●エンターブレイン ●SLG ●2002年12月6日 ●5,800円
16	↓12	22,342 / 147,925	GBA	From TV animation ONE PIECE ナナツ島の大秘宝 ●バンプレスト ●RPG ●2002年11月15日 ●4,800円
17	↓16	18,565 / 1,230,025	GC	大乱闘スマッシュブラザーズ DX ●任天堂 ●ACT ●2001年11月21日 ●6,800円
18	初	18,384 / 18,384	GBA	ことばのパズル もじぴったん アドバンス ●ナムコ ●PZL ●1月10日 ●4,800円
19	↑20	16,796 / 235,384	GBA	スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション ●バンプレスト ●SLG ●2002年11月22日 ●5,800円
20	初	15,992 / 15,992	GC	バイオハザード2 ●カプコン ●ADV ●1月23日 ●4,800円

『ポケモン』勢いは止まらず!『パワプロクン』10万本で3位に

驚異的なペースで売り上げを伸ばし続ける『ポケモン』GBA版。正月明けの今回の集計でも、計約40万本を記録。計400万本も余裕で突破か。3位に『パワプロクン』最新作がランクイン。これまでのシリーズは発売日は3月だったが、今回は1月に。だが、固定ファンの力で影響はまったくなかった模様。5位の『風のタクト』は累計75万本に。最終的には累計100万本突破の可能性も十分だ!

読者が選ぶ期待の新作 TOP20 Nintendo DREAM Vol.84より集計

順位	前回	ポイント	機種	タイトル/データ
1	↑2	889	GC	どうぶつの森2(仮) ●任天堂 ●ETC ●発売日未定 ●価格未定
2	↓1	842	GBA	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 ●任天堂 ●RPG ●3月14日 ●4800円
3	↑5	650	GC	メトロイドプライム ●任天堂 ●ACT ●2月28日 ●6800円
4	初	587	GC	ソウルキャリバーII ●ナムコ ●ACT ●3月27日 ●6800円
5	↑9	540	GC	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル ●スクウェア ●RPG ●今春 ●価格未定
6	↓3	427	GC	スターフォックス(仮) ●任天堂 ●STG ●発売日未定 ●価格未定
7	↓4	418	GC	カービィのエアライド(仮) ●任天堂 ●ACT ●今夏 ●価格未定
8	↑10	409	GC	マリオテニスGC(仮) ●任天堂 ●SPG ●来冬 ●価格未定
9	↓8	394	GC	ピクミン2(仮) ●任天堂 ●SLG ●発売日未定 ●価格未定
10	↑12	358	GC	F-ZERO GC(仮) ●任天堂 ●RCG ●5月未定 ●価格未定
11	→11	312	GC	牧場物語 ワンダフルライフ ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●2003年未定 ●価格未定
12	↑17	290	GBA	新約 聖剣伝説 ●スクウェア ●RPG ●今夏 ●価格未定
13	初	242	GC	GIFTPIA ●任天堂 ●RPG ●4月25日 ●価格未定
14	↑圏外	210	GC	マリオゴルフGC(仮) ●任天堂 ●SPG ●今夏 ●価格未定
15	↑圏外	198	GC	ワリオワールドGC(仮) ●任天堂 ●SPG ●今夏 ●価格未定
16	↑圏外	181	GBA	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●4月18日 ●4800円
17	初	150	GC	ビューティフルジョー ●カプコン ●ACT ●今春 ●価格未定
18	→18	147	GC	機動戦士ガンダム(仮) ●バンダイ ●ACT ●今春 ●価格未定
19	初	134	GC	ソニックアドベンチャーDX ●セガ ●ACT ●今夏 ●価格未定
20	↓19	127	GC	RUNE II ●フロム・ソフトウェア ●RPG ●今春 ●6800円

リンク効果は絶大!『ソウルキャリバーII』いきなり4位に

前号で公開された『ソウルキャリバーII』へのリンク参戦。任天堂ファンにとって、いろんな意味で衝撃的なニュースだった。それが期待ランキングの順位に顕著に反映され…前号までランク圏外だった『ソウルキャリバーII』がいきなりの4位に。やはりリンク効果は絶大だった。注目は17位の『ビューティフルジョー』。華麗なヒーローっぷりにニンドリ読者も気になり始めた?

Original Ranking GBアドバンスSP購入意識調査(こうにゅういしきちょうさ)

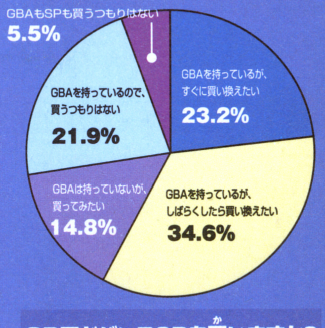
2月14日に発売され、好評のあまり売り切れ店続出のGBアドバンスSP(GBA-SP)。GBAの高級モデルとして発売されたGBA-SPを、ニンドリ読者はどう思ってるのか。購入調査とあわせて意見を聞いてみた。

購入への意識調査の結果は右の円グラフの通り。欲しいと思っている人は約75%。欲しい理由として「デザインがカッコイイ」「暗いところでもプレイできる」「新しいハードに弱い」「折りたたみなので傷や汚れがつかなそう」など。デザインと機能性に目が引かれた人が多いようだ。

残り25%を占めた購入しない人の理由として一番大きかったのは、お金の問題。また「GBプレーヤーを購入する予定だから」という人も多かった。

回答が一番多かった「GBAを持っているがしばらくしたら～」の理由で目に付いたのが「GBA本体を買った(買ってもらった)ばかりなので買えない」という人。もうちょっと発売が早ければ…と思ってる人も多いはず。年明けの発表&発売は任天堂の戦略だろうけどユーザーの気持ちを考えると…ね。

↑3色の中で一番人気はシルバー。SPのコンセプトである「高級感」を感じさせるもんね



GBアドバンスSPを買いますか?
ニンドリvol.84「マッスルアンケート」より集計

はみだしRANKING●超ロングセラーを記録した『ロックマンエグゼ2』。その続編である『～3』が発売からわずか1ヵ月で、累計売上本数で『2』と並んだのだ。いまやカプコンの看板タイトルの1つと言っても過言ではないだろう。

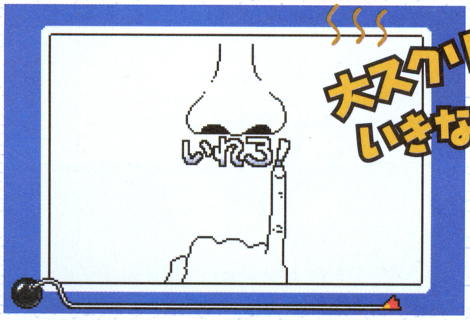
※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力：アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

総力取材 ゲームボーイアドバンスSP発表会レポート

このページはワリオの企てによりなくなりました。あしからず。

ニンドリ編集部もア然の隠し玉が出現!!
SP発表会はワリオ一色に!! 当社比

去る2月5日、都内で行われたGBA-SPプレビューにて突如姿を現したお手軽最多最短最速ゲーム、『メイド イン ワリオ』。相変わらずのアクの強い強烈なデビューに、最初は失笑していたニンドリ取材班。しかし試遊コーナーでプレイするや一変、試遊台にかじりつきに。「こりゃニンドリ読者必携ソフトだ!!」(by大興奮のサオヘン)と太鼓判を押すほどハマっちゃったのだ。



←洗練されたホテルインターコンチネンタル東京ベイの発表会場の大スクリーンに、この画面が…(絶句)!?

ガハハハハ、ワリオだ!今回はオレ様の人徳でニンドリの巻頭をまんまと乗っ取ったぜ。オレ様の作ったゲームを存分に見せてやるから、ありがたく読め!

↑タイトルの由来は、「ワリオが作ったゲーム」というところからきているのだ

↑ほんの数秒で終わる超ミニゲームが息つく間もなくめまぐるしく延々と続く!!

↑任天堂の歴代ゲームが続々登場するのに、みーんなほんの1、2秒で終了!! そんな殺生な…

 ©2003 Nintendo

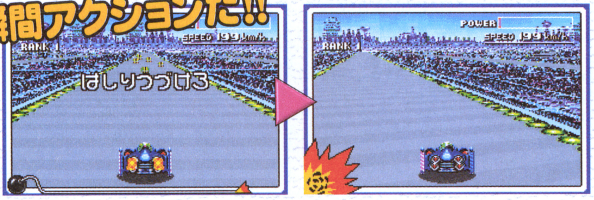
ミニゲームを下回る プチゲームばかり満載

ゼルダが、マリオが、メトロイドが…
かの名作までこの1本で遊べちゃう!!

1.2秒だけな

『メイド イン ワリオ』には、ほんの数秒で終わる超ミニゲーム「プチゲーム」が多数収録されている。基本的には、このプチゲームを連続クリアすることでゲームを進めていく。バリエーションはじつに多彩で、中には任天堂の過去の名作も。これだけ読むと単純なミニゲーム集だと思うだろうけど、そうじゃないんだなこれが。一瞬の判断力・反射神経が試される緊張感と、連続の間が絶妙な緩急を生み出し、いつしか没頭してしまう不思議なハマリ感があるのだ。

これが瞬間アクションだ!!



↑いきなりF-ZEROのデッドヒートが展開!　↑と思ったらBGMワンフレーズでばっさり終了!

この間 わずか数秒

画面下の爆弾がプチゲームの制限時間を表す。これが爆発する前に瞬間アクションをクリアしないと、1回ミスとなってしまうのだ

とべぇ〜!

↑タイミングよくなわとび!

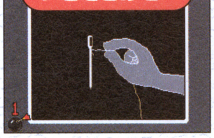
ふめ!

↑ワリオを操りクリボーを踏め

うけとれ!

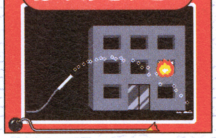
↑カウンターのグラスをキャッチ

いとをとおせ!



↑糸の先を針穴に導こう

ほのおをけせ!

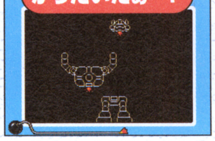


↑ビル火災を水をかけて消火

おさめろ!

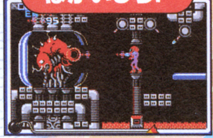
↑ボタン連打でハナミズを戻せ

がったいだぁ〜!



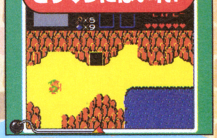
↑左右に操作に胴と頭をドッキング

はかいしろ!



↑連打でマザーブレインを撃破せよ

どうくつにはいれ!



↑リンクを操作し洞窟へ! これだけ

GBA初! 1ハード対戦OK!!

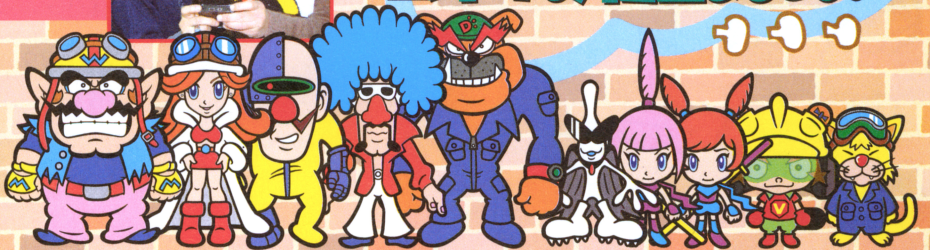
写真のように仲良く肩を寄せL、Rを使い2分割画面で対戦しよう!!

なに? もっとくわしく教えてくれって?
次号でいいだろ!?
ニンドリは月2回あるしな!

GBアドバンス

タイトル	メイド イン ワリオ
発売元	任天堂
発売日	3月21日
価　格	4800円
ジャンル	瞬間アクション
プレイ人数	1〜2人用
備　考	通信ケーブルは非対応

➡悪いな、今回出番のなかったオレの仲間たちも次号で紹介してやるからな



最多最短最速ゲーム開発者 最速インタビュー

松岡洋史

●『メイドインワリオ』ディレクター

●まつおか ひろし
1961年6月25日生まれ。兵庫県出身。血液型はB型。代表作はメトロイド、ファミコンウォーズ、マリオランド、ゲームボーイウォーズ、マリオペイント、マリオアーティストシリーズなど。任天堂 開発第一部 係長。

―― プレビューで初めて公開されて、ホントにビックリというか、笑わせてもらいました。どうしてこのような「大作」をつくることになったんですか?

松岡 私は以前、64DDの『マリオアーティスト』シリーズのディレクターをやってたんですよ。そのなかで、『ポリゴンスタジオ』という作品があって、そこにミニゲームというか、自分でつくったもので遊ぼうという「サウンドボンバー」というコーナーがあり、それが今回のベースになってるんです。

―― なるほど、そうだったんですか。

松岡 でも、そこでは7種類のゲームでしか遊べなかったんです。たとえば前からクルマが走ってきて、それをジャンプして避けるようなカンタンなものが7種類入っていて、それを繰り返すという…。

↑で、『ポリゴンスタジオ』のミニゲーム「サウンドボンバー」の画面がコチラ。…まんま同じです

―― ありましたね。それにしても、64DDのソフトが元になってなんて。

松岡 いまは開発一部ですけど、DDの開発時には情報開発部にいまして。でも、元々は開発一部にいて坂本(賀勇さん=117ページのインタビュー記事参照)とディスクシステムの『メトロイド』も一緒につくってました。あのソフトのマップは全部僕が手がけてるんですよ。

―― そのようなある種シリアスなゲームをつくって、一方では『ファミコンウォーズ』のような作品も手がけてきて、そして今回の『メイドインワリオ』のようなものが出てくるって、松岡さんの世界観はどうなってるんですか?(笑)

松岡 めちゃくちゃですよ(笑)。何か変なことが好きなんですよ。初代『メトロイド』もけっこうグラフィック的にも変な世界じゃないですか。細胞のちょっとドロドロした感じなんかは、もともと僕が学生の頃描いてた世界なんです。他にも『パルテナの鏡』、『ファミコンウォーズ』のマップ関係、それに『マリオペイント』なんかもやっていて…。

―― それで最新作が…?

松岡 『ワリオランド4』ですね。でも、「サウンドボンバー」のことが気になっていて、それをどうしても1本のソフトにしたくって、それで『ワリオランド4』が終わってからつくることになったんです。

―― でも、発売が3月21日ということで、初公開から2ヶ月もたたないうちに発売なんて、任天堂ソフトとしては珍しいことですよね。

松岡 キャッチコピーが「最多最短最速ゲーム」ですから(笑)。すべてにおいてガーッといくソフトですから、いきなり発売日も決まったんです。それにゲームボーイプレーヤーも同じ日に発売されますし、テレビに映してやってると、「オレにやらせろ」ってな感じで、みんなでハマるようなところもあるかなと期待してるんですよ。

●

広報 尊敬するクリエイターは誰でしたっけ?

松岡 (両手を開きながら)岡本太郎。

―― あははは(笑)。

松岡 あと、アーティストの横尾忠則とか、そういう人が好きなんです。

―― 突き抜けてるというか、常識を覆すようなタイプですね。それで、『メイドインワリオ』のなかには何本のプチゲームが?

松岡 200本以上ですね。

―― このソフトは「ファミコン生誕20周年記念作品」と冠してもいいくらい懐かしいソフトがいっぱい入ってますね。

松岡 やっぱりそのようなこともちょっと意識して、「任天堂カテゴリー」というのをつくって…。誰でもそうだと思いますけど、昔懐かしいものがイキナリ出てきたらうれしくなりますよね。

―― ウレシイです(笑)。『F-ZERO』とか『ゼルダ』とか。でも、「おお! ウルトラマシンだ!!」と思っても、次の瞬間に別のゲームに変わってしまうという、一期一会感がこれまたスゴイゲームですよね(笑)。

松岡 考えるヒマがないくらいですよね(笑)。でも、テンポが速すぎるように見えて、実は指で覚えてしまうので、ついできてしまうようなところもあるんですよ。だから「瞬間アクションゲーム」って呼んでるんです。基本的にはすぐはじめられて、すぐやめられるという…、たとえて言うと『テトリス』のような感じもあると思うんです。『テトリス』も最後のほうになると、どんどん追いつめられていきますよね。でも、なぜかまたやってしまうという。そのような感覚が、『メイドインワリオ』にもあるんじゃないかなと思ってるんですね。

―― なるほど。そのプチゲームのなかにレアポケモンのようなものが入ってたりするんですか?

松岡 それはないですけど、最初から全部できるわけではなくって、順番にクリアしていけば上が開いていって、新しく遊べるプチゲームが増えてくるようになってます。あと「ゲームずかん」というのがありまして、そこを埋めていくのが目的にもなるんですけどなかなか出にくいゲームもなかにはありますね。

●

―― 任天堂カテゴリーでは、「任天堂度」が試されますね。

松岡 そうとう古い商品も入ってますから。ファミコンのときのロボットとか、チリトリー。

―― チリトリーって?

広報 任天堂が昔つくったラジコン式の掃除機です。

―― ああ、ありましたね!

松岡 そのような昔の製品が広報室に行くといくつか残ってまして、それらを借りてきて、ちゃんと見ながら忠実に再現しようとしたわけです。

―― すばらしい!(笑)。「ハエたたき」なんかもありましたけど、あれは『マリオペイント』で…。

松岡 そう、僕が当時手がけたものなんですね。でも『マリオペイント』のときはマウスで操作するようにしてました

↑実物のチリトリーです。左がリモコンで右が本体。ゲームでもそのままの形で登場(誰もわからんて…)

けど、今回は十字キーなので、システムを変えて操作しやすくしています。

―― 落書きのような、たとえば棒が上から落ちてきてそれをつかむようなばかばかしいゲームが出てきたと思えば、いきなり本格的な『F-ZERO』が出てきたりして。あれってどんなシステムになってるんですか?

松岡 そのシーンだけを特別につくってるんです。だから、『F-ZERO』のシステムをそのまま持ってきてるわけではないんです。

―― でもかなりゴージャスな感じです。

松岡 基本的には1本のプチゲームが5秒しか出ないんで、カンタンな内容のゲームしかのせられないんですけどね。

―― 5秒にしたわけは?

松岡 とくに理由はないです。でも、どんどんやっていくと最終的には1秒…あるいはコンマ何秒という世界に突入して…。

―― ええっ、そうなんですか!?

松岡 ずっとやりこんでいくと、急カーブを描きながらどんどんスピードがアップするようになってるんですね。だから、最後のほうでは、ほんの一瞬しか絵が見えないようになるんですけど、身体で覚えていてきっと反応できるはずなんです。もちろん限界はありますけど(笑)。だから瞬発力とか動体視力など、五感を養うソフトとしても有効なんです。それに練習したいと思えば、「ずかん」があって何度もやり続けることができるようになってるんですね。

―― 気に入ったミニゲームは何度もできるわけですね。

松岡 ずかんは、どんどんスピードがあがるようになってますけど、繰り返し遊んで練習ができ、各プチゲームの操作方法も書かれています。

●

―― これまで『ポケットカメラ』のようなソフトも出してきた開発一部だからこそ、このようなソフトができたようなところがありますよね。

松岡 そうですね。それに、内容的にワリオだからできたところがあって…。マリオだとちょっとマズいですよね(笑)。でも、つくってる最中にも情報開発本部の宮本のところに行って、「『ゼルダ』入れてもいいですか?」って。「ええんちゃう」って(笑)。「でも、洞くつに入るだけですよ」って、「うん。ええやん」って、そんなやりとりがあったりとか。サウンドに関しても、近藤(浩司さん)や戸高(一生さん)に話に行ったりとか。僕は以前情報にいたので、行き来しやすかったいうか、いろんな人と相談しやすい立場でもあったんですね。

―― そうか。松岡さんだからできたソフトでもあったわけですね。

松岡 『メイドインワリオ』は、僕としてはどうしてもつくりたかったソフトなんです。いま、キューブなどではリアルなものを追求してやってますけど、このゲームはまったく逆の方向を向いていて、リアルとは正反対のソフトなんです。でも「こういうのがあってもいいんとちゃう?」って割り切ってつくっているところがあるんですね。それに開発一部では『メトロイドフュージョン』をつくっていた時期と重なっていたので、それ以外のメンバーを使ってこのソフトをつくったんです。今回は新入社員とか初めてゲームを作る人などもいて、最初のころは少し心配にしていましたが、みんなとてもがんばってくれました。それに、デザイナーも少なかったので、プログラマーに絵を描かせたりとか…。で、できあがったものが意外と面白かったりして、結構採用したりしましたね。

―― 古き良き時代のつくりかたをしたところもあるわけですね。

松岡 かもしれないですね。だから、みんな楽しんでつくってましたね。自分で絵を描いて、プログラムまでして、もちろん調整はしますけど、でもそのまま採用するって言ってるから、なんぼでもアイデアを出してきてましたね。

―― そのような現場の楽しい雰囲気が伝わってくるソフトでもあるんですよね。企画を考えるときは、みんなでバカ話ばかりしながら…。

松岡 そうですね。いかに人よりしょうもないことを思いついてスタッフを笑わせるかが勝負でした。たとえば「針の穴に糸を通す」という企画が出てきたら、「あ、それええやん!」って、みんなでパチパチパチ拍手して(笑)。

―― 楽しそう(笑)。

松岡 そのノリで、今ホームページもつくったりしてるんですよ。基本のところで任天堂のフォーマットはおさえますけど、その他のところでは遊びを入れようと、いろいろ仕込み中です。だから、これまでのホームページとはちょっと違ったものになると思いますし、取扱説明書やパッケージもこれまでのソフトとは全然違ったものになります。みなさんに「何これ?」って言われるような(笑)。

―― ソフトだけじゃなくて、パッケージも変に?

松岡 ちょっとシンプルなんだけど、これまでにないようなパッケージで。取説に関してもシールが取説の一部として入っていて、それを使って遊ぶような仕掛けになってるんです。で、取説とは呼んでなくって「ワリオ秘密ブック」って呼んでるんですけどね(笑)。

➡ワリオ責任編集の1冊。取説とは思えない記事や、ミョーな仕掛けが満載なのだ

●

―― 『メイドインワリオ』には新しいキャラクターも登場してますね。

松岡 今回は、ワリオに新しい仲間をつくろうというのもひとつのテーマだったんです。これまで開発一部の代表的なキャラクターというとサムスとワリオだったわけですが、少し前から「新しいキャラクターをつくりたい」という意向がありまして…。それで、ワリオに悪友をつくろうということで、ルパンで言うところの峰富士子や五右衛門のような、そんな感じのキャラでワリオの周りを固めようということになったんです。そこで、濃いキャラができましたので、ジミーはスポーツ系、モナは何でもあり、ナインボルトは任天堂というように担当カテゴリーを分けてるんです。今後は『ジミーの○○』とか『サウンド○○』とか、それぞれ単体でも活躍できるようにしたいと思ってるんですね。

―― 新しいキャラが登場する一方でとても懐かしい部分があって…。このゲームは、大人のユーザーにも遊んでほしいというか、任天堂ファンにとっては必携ソフトになりますね。

松岡 そうですね。でもとりあえず出てみないとわからない(笑)。それに、このゲームの良さは写真1枚見てもわからないですよね。やっぱり触ってもらわないと、このゲームの魅力は伝わらないので。

―― でも、プチゲームを紹介しすぎると触ったときのインパクトがなくなりますよね。やっぱり「おおっ、こんなが入ってる!」という感動が大事なところがあって…。

松岡 だからCMつくるほうも大変みたいですよ(笑)。

―― 『メイドインワリオ』はどんな風に遊んでほしいですか?

松岡 コツコツと地味に1人でやるのもいいですが、GBプレーヤーを使ってみんなで笑いながらやってほしいゲームですよね。それでずっとやり続けるんじゃなくって、すぐにやめられると。とにかく軽い気持ちで遊んでほしいと思いますね。僕としては、笑いがあって、生活感が匂うようなソフトが好きなんです。今回登場する歯ブラシのプチゲームなんかもそうですが、誰もが一瞬見ただけですべきことがわかるのがいいと思うんです。だから1人でも多くの人に触ってほしいですね。生活感や笑いはありませんでしたが、お手軽でのめり込み感があった『テトリス』もそんなゲームだったと思います。このゲームも触れば楽しさがわかってもらえると思っていますよ。

―― 『メイドインワリオ』のライバルは『テトリス』ということで(笑)。

松岡 いや、岡本太郎です(笑)。

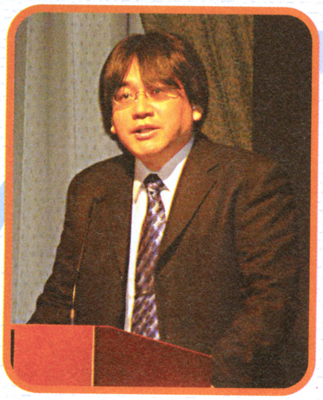
➡終始笑いが絶えず、現場の楽しさも伝わった気がするインタビューでした。開発一部からは今後も目が離せないぞ!

ゲームボーイアドバンスSPプレビュー 誌上レポート

2003.02.05
at Hotel InterContinental Tokyo Bay

任天堂がこういった形式の発表会、いや発売直前のお披露目会といったほうが正しいかもしれないが、シャレた会場を借りてシャレた演出のビデオを流して、シャレた展示という形式。最近の任天堂では珍しくなくなったようだ。久しぶりに聞くことができた岩田社長のスピーチや、宮本さんとサードパーティの面々、そして単純に「楽しい！」と思える新作『メイドインワリオ』を見たとき、携帯ゲーム機には強い勢いがあることを感じた。このページで、その一端でも感じてもらえればと思う。

岩田社長のスピーチ



ざっと300人は集まり、立ち見の関係者もいる会場の照明が落とされ、ゆったりとした音楽が流れる。だんだんと輪が大きくなるスポットライトの中に、静かに岩田社長の姿が浮かびあがった。

岩田　私たちは、携帯型ゲーム機のひとつの究極の姿として、自信を持ってこのGBアドバンスSPを発売します。

大勢のカメラマンが一斉にストロボを焚く。テレビカメラも多数詰めかけていることから、その注目度の高さが伺える。

岩田　任天堂は今期中、すなわち今年の3月末までに、全世界で200万台のGBA-SPを販売すると表明していますが、来年度は従来のGBAとGBA-SPを合わせ、世界で2000万台の販売を目標としています。

2000万台というのは、GBAの発売日から約1年半かけて達成した数字だ。それを来年度は1年で達成しようというのだから、任天堂は今回のGBA-SPによっぽどの自信があるのだろう。話は続く。

岩田　今年でファミコン誕生からちょうど20年がたつわけですが、大きな流れでは常に右肩上がりを続けてきたゲーム市場も、ここへきて転換期を迎えているように感じています。

昨年末はGBAや『ポケモン』が好調だったものの、据置型ゲーム機はPS2も含めて前年より下回っていること、それからアメリカも好調だというわりには前年割れを起こしていることなどが語られた。右肩上がりだったゲーム業界に変化が起きているという。

岩田　この市場の変化に対する我々の戦略が、携帯ゲーム機と据置ゲーム機の連動と融合です。持ち歩いて遊んだゲームを家庭のテレビでも遊べるようにすること、このようなことが、現状の流れに対するひとつの答えじゃないかと思います。GBプレーヤーは、その戦略のなかのひとつです。もちろん、これだけが連動ではありません。5月のE3では、連動と融合による新しいゲームの遊び方を提案すべく、開発を進めています。

今年の任天堂の狙いが明らかになった。GCとGBAが連動する以上に、融合まで遂げるというのは非常に楽しみだ。今年もE3は任天堂から目が離せないだろう。

宮本さんを司会に各メーカー代表者が登場

岩田社長が退場してGBA-SPのイメージビデオが流された後、壇上に宮本さんが登場した。今回の会場に試遊機に展示したメーカーの代表者が顔をそろえ、宮本さんを司会に1人ずつアピールを行った。

エニックス　本多圭司さん

「決まりたてのホヤホヤです。『ドラクエモンスターズ』の発売が3/29に決まりました。」

スクウェア　松野泰三さん

「オリジナルカラーのGBA-SPと『FFT-A』のセットは5日間で予約終了する盛況ぶりでした。」

ポケモン　石原恒和さん

「GBA-SPやGBプレーヤーなどで、両方が繋げていける展開ができればと思います」
宮本「うちの『どうぶつの森』も一緒にやってますし。今年は、任天堂の機械をたくさん持っていれば何倍も楽しい、ということを本気で展開していこうと思っています」

ナムコ　原口洋一さん

「『もじぴったん』が非常に好調です。夏に出す予定のGBA『テイルズオブファンタジア』は、リメイクですが追加要素もたくさんあります。」

スクウェア　橋本真司さん

「『聖剣』の石井の代わりで来ました。今度は自分のプロデュース作でお会いできるといいですね(笑)。」

カプコン　稲船敬二さん

「ロックマンが15年も続いているのは、いつもその時代の子供たちがよろこぶゲームを作りたいという思いがあったからです。」

活気溢れる会場に集った豪華な顔ぶれ

宮本さんたちがステージを降りた後は、別室の展示会場が開き、多数のGBA-SPと新作ソフトが披露された。宮本さんを始めゲーム開発者の面々はメディアの取材に応じ、また開発者同士で親好を深める場面が所々で見ることができたのだ。

↑様々な世代にアピールするGBA-SPを強調していた

↑サオヘン、久しぶりに宮本さんの近くにいられて悦に入るの図(笑)。大勢の人に囲まれつつ、にこやかに歓談する宮本さんだった

➡新作ソフトの展示会場には、まるでノートパソコンの広告のような、美しいポスターが飾られていた

メトロイドの生みの親コンビ!

↑今号のインタビューに登場している開発一部の坂本さんも出席。着ているTシャツは京都king of gamesの新作。『プライム』と同時に発売予定だ

↑突然の発表にビックリ『メイドインワリオ』のディレクター坂本さんもこの笑顔

FFT-A&聖剣期待してます!

↑GBA-SPのパッケージも初披露。今ごろは品薄状態が続いてるかな?

⬅スクウェアは『FFT-A』『新約聖剣』を展示。松野さん(左)と村澤裕一さん(右)は、限定色のGBA-SPを手にしながら取材を受けていたのだ

➡ゲーム界の名物兄弟、キャメロットの高橋ブラザーズも来場していた。宮本さんも絶賛したという『マリオゴルフ』の新システム、お披露目は5月のE3?

今年は『ゴルフ』と『テニス』で大忙し!?

⬇トミーの『サイバードライブゾイド』は、GBAで操作するゾイドでバトルができる意欲作

出展タイトル

任天堂	メイドインワリオ
	メトロイドフュージョン
	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣
	ファイアーエムブレム 烈火の剣
セガ	ソニックピンボールパーティ
	シャイニングソウルII
ナムコ	テイルズオブザワールド サモナーズリネージ
	ことばのパズル もじぴったんアドバンス
カプコン	ロックマンエグゼ3ブラック
トミー	サイバードライブゾイド
	NARUTO－ナルト－アクション(仮)
スクウェア	新約 聖剣伝説
	ファイナルファンタジータクティクスアドバンス
エニックス	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート
コナミ	遊戯王デュエルモンスターズ8 破滅の大邪神
	キャッスルヴァニアー暁月の円舞曲ー
	テニスの王子様2003 COOLBLUE PASSIONRED
バンプレスト	「From TV animation ONE PIECE」 めざせ!キングオブベリー
am3	am3アダプター/am3スマートメディア

SPってなんの略だよ!全然わかんねーよ!

⬅任天堂からなんの説明もなかった「SP」の意味など、平林久和さんは厳しい意見をたくさん持っている様子。近日、ニンドリ誌上でたっぷり語っていただく予定だ

➡会場を後にしようとする宮本さんをキャッチ!隣にいるのは、業務本部長の波多野信治さん

Nintendo DREAM Monthly½ News 毎月新聞TURBO ターボ

今回のアイドリング（神奈川県／サオヘン）

2月5日放送のワールドビジネスサテライトにて。編集部かややんが中央にバッチリ写っちゃいました。

●はみだしNEWS● 『F-ZERO GC』のアーケード版『F-ZERO AC』は、この号の発売日に開かれるAOUショーで初めて公開される予定。大型の筐体で登場するという噂だが…。22日は一般入場可。詳しいレポートは次号で。

TOP NEWS

東京大会は2日間で16万人以上の来場者を記録！
第17回次世代ワールドホビーフェアは超大盛り上がり！

大阪、東京、名古屋、福岡で行われたイベント「第17回次世代ワールドホビーフェア」は、この冬一番の熱気に包まれていたぞ。編集部では1月25日の東京大会を取材したんだけど、会場はマトモに歩けないくらいの大混雑！　それどころか、入れなくて外で待っている人もたくさんいたのだ(9万1200人の動員を記録)。この盛況、原因はやはり『ポケモン』のようだ。それでは、注目だった情報をまとめてお伝えしちゃいます！

とにかく、もの凄い人の数！

↑開場30分前で外はこの行列。ポケモンの「むげんのチケット」先着5000人も即定員に

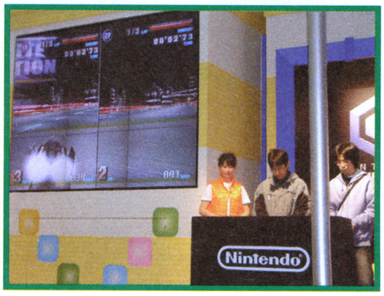
↓会場の中もご覧の通り。まさにイモ洗い状態で歩くのも大変っ

『F-ZERO GC』初体験！

←世界で初めて、遊べる状態での出展となった。1人5分の体験プレイに、最長2時間待ちの行列ができる盛況ぶり

←肝っ玉が冷えるほどのスピード感はGCでも健在

↑ニンドリで『F-ZERO』といえばこの人、元編集部員のアンドレも来場。「セガの取材も呼んでくれよ！」

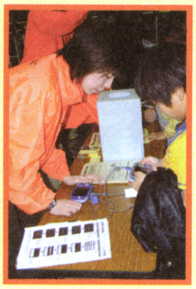


↑ステージでは2人対戦も披露。画面がタテに分かれている

ポケモン

おめあてはコレ！

↑ポケモンブースの前はいつも大混雑！　子供を肩ぐるまするお父さん、たくさんいました



←1日先着5000人がもらえる「ポケモン」むげんのチケット。現在はポケモンセンター各店で配布中

セガ

←『モンキーボール2』大会にも人が殺到。アイアイもイベントの定番キャラになりました

←ソニックのアニメ化が決定！　春から放送開始らしいぞ。詳細はまたの機会に

任天堂

↑『パズルコレクション』大会は熟練者たちの高度なバトルが見られたぞ。特に『パネルでポン』の優勝者さん(写真右)は…

↑『ゼルダの伝説 4つの剣』は、4人同時に遊ぶ試遊台が設置されていたのだ

←カプコンは『ロックマンエグゼ3』を大プッシュ。「～ブラック」の先行販売にも人が集まっていたぞ

←トミーは春発売予定のGBA『ゾイドサーガII』を出展。ゾイドで自由に遊べるコーナーも盛況だった

CD

『ゼルダの伝説 風のタクト』サウンドトラック サイトロンより3月19日に堂々発売!

『風のタクト』サウンドのすべてを完全に収録したアルバム『ゼルダの伝説 風のタクト オリジナル・サウンド・トラックス』が、サイトロンより3月19日に発売されるぞ！ ゲームに使用されているすべての曲と、タクトを振った時の音楽を2枚のCDにぎゅっと詰め込んだ逸品なのだ。価格は3200円（税別）。初回特典として、『風のタクト』のイラストがデザインされたA4サイズのクリアファイルが店頭でもらえるそうだ（店頭の在庫がなくなり次第終了）。

ゼルダの伝説〜風のタクト〜オリジナル・サウンド・トラックス／任天堂

発売元：サイトロン・デジタルコンテンツ　価格：3200円（税別）
品番：SCDC-00250-251　初回特典：特製クリアファイル

サイトロンのプロデューサー 八木貴弘さんに聞きました

――今回のアルバムの特徴を教えてください。

八木　任天堂さんがこのアルバムのために、音のバランスなどを調整しているんです。そのおかげで、音楽単体としても聞きやすいものになっていますよ。それから、ゲームの中ではイベントの長さの都合で途中で終わってしまう曲があるんですが、それも完全に収録しています。

――『ファミコンミュージック』ではファンをうならすデザインでしたが、今回は？

八木　2枚のディスクレーベル、ゲームをプレイされた方ならニヤリとするイラストを採用しています。楽しみにしてくださいね。

↑やぎ　たかひろ。31歳。サイトロン・デジタルコンテンツソフト制作部所属。ゲーム雑誌のライターやアーケードゲーム会社などを経て、4年前からサイトロンでCD製作に携わる。

←昨年発売されたアルバム『ファミコンミュージック2』の裏ジャケットはディスクシステムのパロディなのだ。これも八木さんのプロデュースによるもの

――任天堂の音楽全般の印象は？

八木　いつも完成度が高いですね。この完成度というのは、音楽単体という意味ではなくて、ゲームがあっての音楽、という点です。1フレーズ聞くだけで場面が頭に浮かぶという作り方は安心できますし、好感を持ちますね。

――今後の展開は？

八木　今年も任天堂さんは続々とゲームを発売されますので、そのタイトルに関しても積極的にアルバムを出していきたいと思っています。できれば、ゲームの発売日と同時にアルバムも出せればいいのですが…。

――期待しています。ありがとうございました。

欲しいCDを確実に入手するには？

読者のみんなから、よく「ゲームミュージックのCDがどこにも売ってない！」みたいな意見を聞きます。売れ筋のCDなどと比べてゲームのCDは数が少ないので、必ずお店の棚に並んでいる、というものではないようです。そんな時はあきらめず、お店の人に注文してみましょう。CDのタイトルや会社、品番(『タクト』のCDにもあるでしょ？)など、分かる範囲で伝えればOK。在庫があれば、数日後には届くはずです。また、最近ではインターネットでの通信販売や音楽データのダウンロード販売も活発になっています。

➡サイトロンのサイトでは、新作アルバムの情報が見られるぞ
http://www.webcity.jp/

●はみだしNEWS● セガとサミーは今年10月をメドに事業の統合を行うと発表した。両社の発表では「双方の技術開発力とサミーの高成長力およびセガの世界的ブランド力を融合させる」とある。今後の展開に要注目だ。

新製品

最長24分の動画再生がGBアドバンスで可能に! am3アダプターがGBAの世界を拡げる!

株式会社am3は、GBAにスマートメディアを接続するためのカートリッジ「am3アダプター」を発表した。これは最大24分の動画データが入る32メガバイトのスマートメディアがあれば、GBアドバンスの液晶画面で美しい動画を見ることができるというもの。動画再生のプログラムはスマートメディアにあるため、ソフトさえ変更すれば、電子ブックや写真集、カラオケなどに使うこともできるとのことだ。詳細は右の通り。

←GBAの画面で見る動画は非常に美しかった。夏の映画「ポケモン」の予告も流れていたぞ

↑am3アダプターをセットしたGBAとGBA-SP

↑「将来的にはデータをオンラインで配信したい」と語るam3社長、吉田望さん

↑スマートメディアはam3アダプターの横面から差し込んで使う

←↑スマートメディアはam3アダプター対応のものでないと使えない。カラフルなイラストが印刷されているのが特徴だ

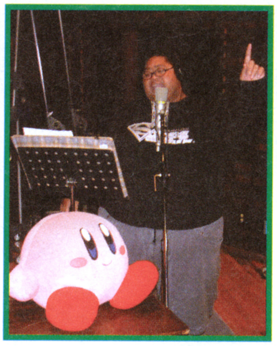
詳細	
発売時期	5月下旬予定（試験的な販売で本格的な販売は10月頃を予定）
予価	am3アダプター　2800円 スマートメディア（動画入り）　2300円 コンテンツ　200円〜500円程度 （コンビニなどの端末でのデータ販売）

●はみだしNEWS● セガの開発スタジオ、ユナイテッドゲームアーティスツのホームページに掲載されている「モロ星人日記」にニンドリが登場(?)しているぞ。アドレスはhttp://www.u-ga.com/

ニュース 3月からカービィのOP、EDが変わる! 新曲のCDは3月19日に発売

土曜の朝の顔といえば、アニメ『星のカービィ』。そのオープニングテーマとエンディングテーマが、3月から新しくなるぞ。新オープニングの曲名はズバリ「カービィ!」。明るくてさわやかな曲に仕上がっているぞ。また、エンディングは「カービィ☆ステップ!」。こちらは、歌にも定評のあるKONISHIKIさんが唄っているのだ。「とにかく明るく前向きに!」というコメントの通り、とってもポップなナンバーだ。この2曲は、1枚のCDとなって3月19日に発売される予定(価格1260円。品番:AVCA-14596)。テレビでは、それより少し早く曲を聴くことができると思うので、気になる人は要チェック!

⬆オープニングを唄う朝川ひろこさん。「この曲をみんなが覚えてくれたら嬉しいです!」と語っていた



←KONISHIKIさんは、「カービィとボクの体型は似てるね」と冗談も言っていたぞ

カービィのDVD Vol.7は2月26日発売。そして3月からは新しい展開に突入!

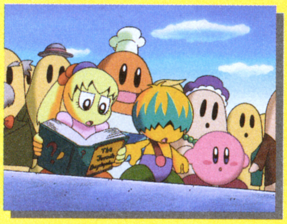
第19話~21話を収録したDVD第7弾。ここでひとまずDVDのファーストシーズンが終了ということになる。そして3月からは新特典を追加したセカンドシーズンに突入するぞ!

アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から CBC/TBS系にて放送中

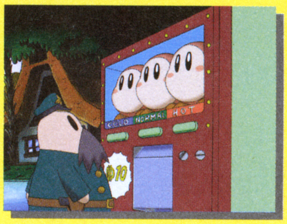
2/22放送 第71話 密着!ホエール・ウオッチング

プププ湾にクジラが姿を現した!デデデ大王は豪華客船をあつらえ、ホエール・ウォッチングと称して興味シンシンの住民たちを海へ連れていく。しかし、デデデの企みがただのウォッチングであるはずがない。その豪華客船は、なんと捕鯨船だったのだ! デデデはクジラに攻撃するが、逆にクジラを怒らせてしまい、船ごと飲み込まれてしまうのだった…。



3/1放送 第72話 ワドルディ売ります

カスタマーサービスへの借金に頭を悩ませるデデデ大王。そこで、城に数え切れないほどいるワドルディたちを売る、というトンでもない事を実行に移してしまうのだった。しかし自動販売機で売られるワドルディ達は便利!と村では大人気。しかし、ワドルディもついには売切れ。とうとう食事に困ったデデデは、事もあろうにダイナブレイドのヒナに手を出すのだった!



グッズ ゲームの新作の後はグッズもいかが? 『風のクロノア』に新アイテムが登場

携帯ゲーム機などの収納ポーチやミスタードリラーのグッズなどを発売中のぴっころから、『風のクロノア』の新グッズが3つ発売された。これらのグッズは一般のショップにはあまり出回っていないため、購入はぴっころの通信販売サイト「ぴっころ堂」でどうぞ。お問い合わせは電話03-5291-7712 ぴっころまで(平日の10時~12時、13時~18時まで受付)。ぴっころ堂 http://www.max.hi-ho.ne.jp/piccolo/

スポーツタオル ヨコ107cm、タテ40cmの大きなタオル。価格は1800円(税別)

Tシャツ JL(チビTサイズ)とMサイズの2種類あり。価格は各2400円(税別)

デニムナップ ヨコ35cm、タテ42cmのデニム地製ナップザック。価格は1600円(税別)

新製品 四国巡礼の旅をするGCソフト『お遍路さん』 4月より全国のショップで発売開始!

松下電器が100%出資する会社、ピンチェンジが開発しているGCソフト『お遍路さん~発心の道場(阿波国)編』が、4月に発売されることが明らかになった。これは高齢者でも楽しく遊べることを目的としたゲーム。GCのコントローラを使わなくても操作ができる専用のコントーラ「牡丹さん」や、専用の歩数計「印籠くん」も同時発売される予定だ。

⬆歩いた(ボタンを押した)数で、巡礼地を巡ったり、その場所の情報を読むことができる。続編の発売予定もあるそうだ

●牡丹さん

⬆大きなボタンが特徴の「牡丹さん」は、床に置いて足で踏む操作も可能

●印籠くん

←歩数計「印籠くん」は、そのままGCに接続可能。健康チェックもできる

価格・セット内容	
●ソフト単体	8800円
●印籠型専用歩数計「印籠くん」	5800円
●ボタンコントローラ「牡丹さん」	6800円
●基本セット(ソフト+印籠くん)	1万2800円
●3点セット(ソフト+印籠くん+牡丹さん)	1万8800円

©Nintendo / HAL Laboratory, Inc. ©Nintendo / HAL Laboratory, Inc.・CBC
©NAMCO LIMITED ©PIN CHANGE Co.,Ltd. All Rights Reserved

マリオクラブおすすめソフト　今回はこの2本!

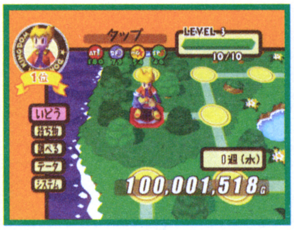
NINTENDOパズルコレクション　ゲームキューブ／任天堂／パズル

任天堂の名作パズル『ドクターマリオ』『ヨッシーのクッキー』『パネルでポン』の3本にGBAケーブルまでセットになったお得なソフト。やはりGBAにゲームのデータを転送する「ジョイキャリー」機能を評価している他、「GBA本体がGC用のコントローラとしても使える」点にも注目しているぞ。「ゲームの操作やシステム説明、難易度、対戦時のハンディキャップの設定が充実している」ことで、幅広い層にオススメとのことだ。

↑高度なテク満載な『パネルでポン』も、ゲーム内に連鎖の解説があるので分かりやすいのだ

ドカポンDX わたる世界はオニだらけ　ゲームキューブ／アスミック・エース／RPG的ボードゲーム

「ボードゲームであるが、戦闘や経験値獲得によるキャラクター育成、武器の装備、アイテムの使用といったRPGの要素が盛り込まれており、ゲームに幅、面白味を持たせている。」というマリオクラブのコメントは、この人気シリーズの基本を評価している。GC版ならではの要素「各プレイヤーが育てたキャラも持ち合って対戦」や、「お金やアイテムを奪う」「勝者は敗者の名前の変更などを行える」という独特な要素も高評価を得ているのだ。



↑憎たらしいほどに熱い対戦は今回も健在! 任天堂が販売することになったそうだぞ

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋　GBA-SPの真実

グッズ　『FFT-A』のサウンドトラック早くも発売中! さらに続々と新グッズが発売される予定なのだ

ついに発売されたスクウェアの新作『FFタクティクスアドバンス』。このソフトを元にしたCD、グッズが続々と発売されるぞ。まず、すでにサウンドトラックは発売済み。これは『FF』の植松伸夫さん、『オウガ』の崎元仁さんが共作した夢のアルバムなのだ。それからこの号の発売日にはピンバッジも発売されるぞ。さらに2月26日にはFMラジオで放映されたドラマを収録したアルバムも登場するのだ。

↑オリジナル音源Ver.とフルサウンドVer.の2枚組

FFT-A オリジナル・サウンドトラック
品番：SSCX10083,4
価格：3059円（税込）
発売元：デジキューブ

↑ラジオドラマ4話に未放送の1話を収録。

FFT-A ラジオエディション～コンプリートバージョン～Vol.1
（初回限定版）品番：SSCX10081　価格：3000円（税込）
（通常版）品番：SSCX10082　価格：2800円（税込）
発売元：デジキューブ

↑中身の分からないパックに、ピンバッジがどれか1つ入っている。全12種類

FFT-A トレーディングピンバッジコレクション
価格：1パック350円（税別）　発売元：メディアファクトリー

グッズ　タカラの『どうぶつの森』フィギュア好評発売中! ショップでは透明なケースを探してね

前号でもお伝えしたタカラの『どうぶつの森』フィギュアシリーズ「森をつくろう!」の第2弾は、13日から全国のおもちゃ屋さん他で販売が開始されたぞ。前回のパッケージは中身の見えない箱だったが、今回からは透明なケースに入って中身が見えるようになった。それからフックに引っかけて展示できるため、以前よりお店の中で目立つのではないだろうか? 気になる人は、近所のショップで探してみよう!

↑これが今回のパッケージだ。なにが入っているか一目で分かる見やすいデザインだね

●はみだしNEWS● カプコンは、米国で展開しているゲームセンターの事業から撤退する。現在5つある店舗をすべて閉鎖する。これは米国のゲームセンター業界の落ち込みのせいで、日本では逆に店舗を増やす計画とのこと。

©2003 Nintendo ©1990-2003 Nintendo ©1995-2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS. ©1992-2003 Nintendo Game concept ©1991-2003 Intelletual Property Consultants, Inc. ©2003 Asmik Ace Entertainment Inc./TYCOON ©2003 Square Co.,Ltd. All Rights Reserved.

ニンドリ読者で選ぶ

ゼルダの伝説 風のタクト
なんでもランキング集計結果発表!!

83号で募集した「ゼルダなんでもランキング」に多数のご投票、本当にどうもありがとう！ 今回集まったハガキは、前回『ムジュラの仮面』のなんでもランキングのなんと2倍! 1200通を超えるみんなの熱いハガキを集計した結果にL注目だ!

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ゼルダの伝説 風のタクト	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用(※2人協力プレイ可能)
発売日	発売中	メモリーカード	12ブロック
価格	6800円	備考	GC-GBAケーブル対応

© 2002 Nintendo

※2人プレイの場合、GBAとGC-GBAケーブルが別途必要です。

好きなキャラ部門

1位 リンク
468pt

やっぱり主役は強かった。ネコ目の短足でも人気は衰えるどころか、かえってアップしたのではないかと思えるほどの愛されぶりで、堂々のトップを獲得！

2位 メドリ
394pt

健気でかわいくて勇気があって、おまけに名セリフ「やっちゃってくらさ～い」でボケまで見せてくれたメドリが、女性キャラナンバー1に！

応募総数1238通!!

3位 マコレ
315pt

男女ともに票を集めたリンクやメドリとは違い、圧倒的に女性からの支持が高かったマコレ。とにかくかわいいとの意見多数あり。風の神殿では苦労させられたけど。

4位 テトラ

281pt

➡海賊船やバクダン屋で見せてくれたチャーミングなウィンクが忘れられません。アネキ、一生ついていくよ！

5位 アリル

176pt

⬇衝撃のE3デビューから注目度ナンバー1だったアリル。みんな冒険は終わった？ 望遠鏡を返さなきゃね

6位 チンクル

122pt

⬇デビュー作だった前回いきなり7位にランクイン。そして今回はさらにランクアップ。あこがれの妖精さんまで、あと一歩！

7位 サルバトーレ

109pt

⬇なんと沈没ゲームのおっさんが7位とは!? 『時のオカリナ』の釣り堀のおっちゃんよりもインパクトがあったようだ。個人的に新人賞を与えたい

8位 オドリー

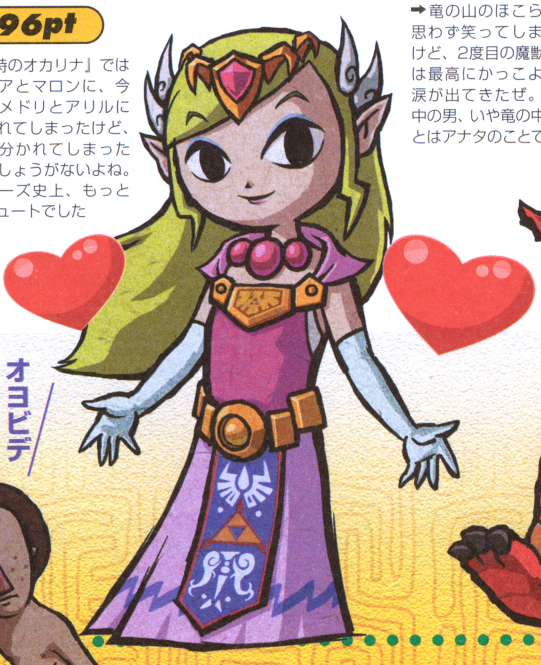
97pt

⬇リンクの行く先々で冒険を見守ってくれた優しいアニキ。できればお仕事している姿を見てみたかったぜ、ポストマン！

9位 ゼルダ姫

96pt

➡『時のオカリナ』ではサリアとマロンに、今回はメドリとアリルに抜かれてしまったけど、票が分かれてしまったのでしょうがないよね。シリーズ史上、もっともキュートでした



オヨビデナイ？

10位 ヴァルー

90pt

➡竜の山のほこらでは思わず笑ってしまったけど、2度目の魔獣島では最高にかっこよくて涙が出てきたぜ。男の中の男、いや竜の中の竜とはアナタのことです！

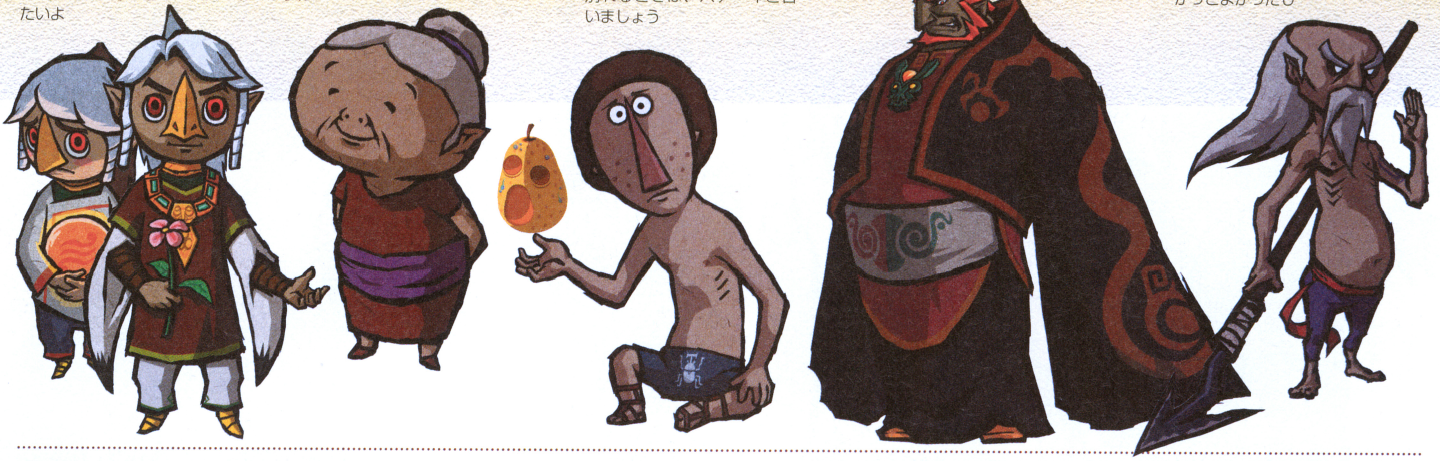
11位 コモリ 87pt
⬇メドリとセットで書いてくる人が多かったです。花にね、グッときた女子が多かったみたいよ

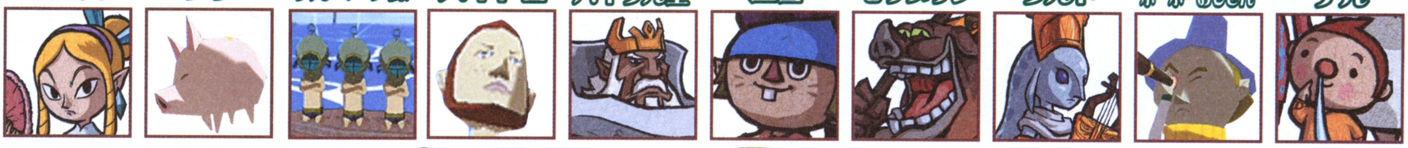
12位 おばあちゃん 86pt
⬇かんちがい攻略で、おばあちゃんを助けようとして、青ジイに妖精を渡した人多数。やっぱりね

13位 テリー 85pt
⬇ミスター・ビートルパンツもかなりの人気キャラ。友達と別れるときは、バァ～イと言いましょう

14位 ガノンドロフ 74pt
⬇な、な、なんと、このワシがテリーより下位だとッ。『時のオカリナ』で8位だったこのワシが…

15位 赤シャチ 62pt
⬇意外な人気者。みんな熱心に修行したんだろうなあ…。泣いてる姿もかっこよかったし





順位	キャラ	pt
21位	ムール	27pt
22位	ブタ	25pt
23位	サルベージ隊	24pt
24位	バイト君	22pt
24位	ハイラル王	22pt
26位	ニコ	21pt
27位	モリブリン	18pt
27位	ラルト	18pt
29位	ホーホーおじさん	17pt
30位	チル	16pt

少数意見のキャラたち

笑えるのが、出演していないのに5ポイントもゲットしたモリブリンのモさんだ。全体的に意外だったのは、敵キャラにあまり票が集まらなかったこと。好きなキャラ3人だと、どうしてもメインキャラを優先してしまうからか？ 次回作では、敵キャラ部門を作ったほうがいいかもね。あ、タウラ島のおばさんたちが入ってないや…。

9pt
チュチュ　ライチン　ドク・ヴァンダム

8pt
コログたち　デビッドJr.　別荘の執事　ボコブリン

7pt
カモメ　ゴーマ　大妖精　デクの樹　巨大ブタ

6pt
アンクル　ジャブー　ジョエル　リーデッド

5pt
イワン　ガクット　カニ　フーチン　モース　モさん　モルド・ゲイラ

4pt
ガリクソン　クバリ　ゲンゾー　ジョイナー　スケット　スタルフォス　ポウ　マニー・A

3pt
青チュチュ　アブリ　カーゴロック　カメオ　ナックル　ナッジ　バクダン屋　マギー　マサオ　モッコ　リリアン

2pt
カーレ・デモス　キラービー　ゴンゾ　さすらいの露天商　ジャイ・ハーラ　ジュン・ロベルト　バーチ　パシリ　ヒラリ　フロアマスター　ポスト　マギーの父　マグテイル　ロース

1pt
アントン　ウィズローブ　ウォルナ　ガーモス　神の塔の僕像　グース　シーハット　ジャン　ズコ　ダイオクタ　ダンジョン内のトゲトラップ　ポトフ　ミセス・マリー　緑チュチュ　ムールの父　妖精　ラブラ　ラミン　リト族　リンダ

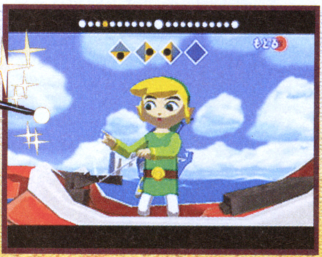
好きなアイテム部門

1位 カギつめロープ　136pt

メドリにもらった役立ちアイテム。移動手段のほかに、敵からアイテムを奪ったり、サルベージでお世話になったりと、大活躍の新アイテムでした。最初は難しかったけどね。

2位 風のタクト　127pt

難しいといえば、こちらも最初は苦労したって人が多かったです。コントロールスティックをななめに入力すれば、ボリュームを調整できるって知ってる？



16位 フォド
49pt

⬇細目のコキリ族は、やっぱり神殿攻略後の演奏シーンが印象的だったようだ。弦の響きが美しい！

17位 魚男
38pt

⬇べらんめえ口調のにくめないやつ。射的ゲームをしたあと、矢が刺さっているって知ってた？

18位 赤獅子の王
37pt

↘威厳たっぷりって感じだけど、どうしても出会いのシーンの「帆を調達してきてくれ」っていうおマヌケぶりが…

19位 ジークロック
36pt

⬇『神々のトライフォース』で同名のボスがいたのを覚えているだろうか。仮面つながりだね

20位 ターナック
34pt

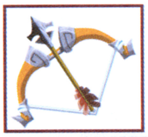
⬇L注目！ ぐぐっと耐えて、Aボタンがビカビカしたら、すかさず特殊攻撃！ 気持ちいいっ！

30位 16pt 妖精の女王
32位 14pt ファントムガノン
33位 13pt ゴードン
33位 13pt ツクル・ハジメ
33位 13pt トトゥ
36位 12pt スズナリ
37位 11pt ニヤト
38位 10pt チャツボ
38位 10pt プチブリン
38位 10pt 青ジイ

3位 フックショット
114pt

最後(さいご)のダンジョンでようやくゲットできたシリーズおなじみのアイテム。いつものとおり移動(いどう)や攻撃(こうげき)に使(つか)えるけれど、赤獅子(あかじし)の王(おう)に乗(の)り込(こ)むときにも使(つか)えたりする。ごめん、王様(おうさま)…

4位 勇者の弓
93pt



思えば『時のオカリナ』では、こどもリンクは弓を使えなかったんだよな。特典ディスクをプレイしつつ、そんなことを考えてみたり…

5位 ブーメラン
83pt

おいおい、ターゲットを5つ連続でロックオンできるってよ！ シリーズでもっとも古いアイテムのひとつだけど、まさかこんな進化をするとは！

6位 81pt デクの葉
7位 73pt 写し絵の箱
8位 59pt マスターソード
9位 39pt あきビン
10位 35pt チンクルシーバー
11位 34pt ハンマー
12位 28pt バクダン
12位 28pt ヒョイの実
14位 24pt ばあちゃんスープ
15位 20pt 望遠鏡
16位 16pt マジックシールド
17位 14pt 光の矢
18位 12pt 氷の矢
19位 10pt ヘビィブーツ
20位 9pt 勇者のお守り
20位 9pt オホメ券

いちばん好きなアイテムでオホメ券を選んだ9人のアナタがたは、いったい（笑）。ツボの噴水像やポストマンの像、風車などのスズナリさんコレクションを挙げる人もわりといました

⬆かんちがい攻略で、チンクルの助けを借りて無理矢理…って書いている人が何人かいたけど、かんちがいじゃないよ、それ。OKです

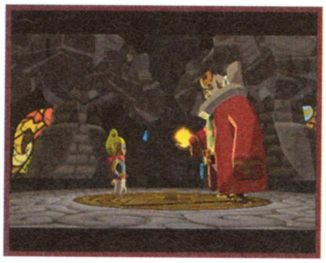
好きなエリア部門

1位 タウラ島 204pt

『時のオカリナ』ではロンロン牧場、『ムジュラの仮面』ではロマニー牧場がエリア部門の1位でした。やっぱり平和なエリアがみんなのお気に入りのようです。イベントも豊富だったしね！

2位 ハイラル 172pt

まさかハイラルが2位とは…。これは編集部の予想外でした。特典ディスクのおかげで、『オカリナ』と『風のタクト』を同時期にプレイした人が多かったから？



3位 プロロ島 139pt

↑オープニングで旅立つときは、エンディングまで帰って来られないと思っていたよ…

順位	ポイント	エリア
4位	93pt	竜の島
5位	72pt	森の島
6位	55pt	大地の神殿
7位	48pt	神の塔
8位	44pt	ダレの島
9位	35pt	風の神殿
10位	34pt	魔獣島
11位	29pt	チンクル島
12位	28pt	ガノン城
13位	24pt	禁断の森
14位	21pt	ニテン堂
15位	19pt	竜の山のほこら
16位	14pt	めがね島
17位	10pt	妖精の泉
17位	10pt	魔獣の迷宮
19位	9pt	氷山島
20位	6pt	大海原

好きな音楽部門

1位 竜の島 205pt

数々の名曲をおさえて、圧倒的な支持を集めたのは、なんと竜の島のBGMでした。アンデスチックなメロディが岩肌にこだまする！

2位 オープニング（タイトル画面） 111pt

↑「地神の唄」と「風神の唄」が合体したメロディだって気がついたときの感動ったら！

3位 プロロ島 92pt

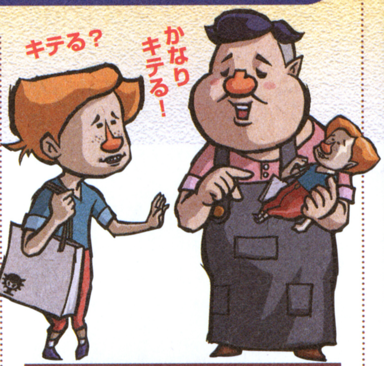
↑とにかくかわいい曲です。コキリの森のメロディがちょこっと顔を出すのがにくいね

順位	ポイント	曲
4位	83pt	地神の唄
5位	82pt	大海原
6位	73pt	ハイラル伝説
7位	59pt	タウラ島
8位	47pt	中ボス戦闘
9位	38pt	森の島
10位	36pt	風神の唄
11位	30pt	ハイラル
12位	26pt	疾風の唄
13位	22pt	エンディング
14位	21pt	モルド・ゲイラ戦
15位	14pt	おばあちゃんのテーマ
16位	13pt	テリーの店
17位	11pt	ガノン戦
17位	11pt	風の唄
17位	11pt	ゴードン戦
20位	8pt	アイテムゲットファンファーレ
20位	8pt	コログたちの演奏
20位	8pt	オープニングデモ

お待たせしました 笑ってください

あぁ、かんちがい攻略

今回も恥をしのんで自らのかんちがいをさらけだしてくれたみんな、本当にどうもありがとう。遠慮なく笑わせてもらいます。同じかんちがいをしている仲間が全国にたくさんいるから、あまり気にしないようにね。あ、武士の情けで名前はふせておきます。



2階へ行けない

●家の2階へ上がるハシゴを、逆から上っていた。1時間やり続け、ようやく反対側から上るのだと気がついた。

↑こっちから上っていたんだね（笑）。さすが『ゼルダ』。オープニングから悩ませるぜ！

魔獣島の頂上へ

●2体のモリブリンが見張っている、頂上への扉がある部屋で、扉に気がつかずに反対側の出口へ向かってしまった。その後も気がつかず、ぐるぐると魔獣島をまわっていた。

船の帆

●船の帆をゲットした後、赤獅子の王の話を聞いていなくて、逆風の中をはるか魔獣島まで行った。

竜の島へゴー

●船の帆を手に入れたら、自動的に赤獅子の王にセットされるものだと思いこみ、帆を使わずにひたすらRボタンを押しっぱなしにして進み続けていた。のんびりしたスピードのまま、竜の島へたどり着いた。

枯れたバクレツの実

●バクレツの実に水をやるために、わざわざ海までくみに行っていた。

マグテイルをスイッチの上に

●竜の山のほこらでボスカギをゲットできる部屋。丸まったマグテイルを攻撃すると後ろに転がるので、それを利用してスイッチに載せた。延々とやって、20分かかった。

●マグテイルを倒さずに、スイッチの上へ引きつけて載せていた。なかなか誘導できず2時間かかった。

迷子のバイト君

●バイト君が「どこから上ればいいのかわからない」というので、バクダンを投げて爆風で上らせようとしていた。

↑僕はカギつめロープを使っていました。結局、この人はどうやって上がれたのだろう？

海図を書いてよ

●ずっとサメを魚男だと思っていて、エサを与えていた。ちっとも海図を書いてくれないばかりか、襲ってくると怒っていた。

どこへ行くのだ若者よ

●いつでも船尾の黄色い矢印が、目的地の方向だと思っていた。

流れ星？

●夜の海。空を見上げたら「わあ、こんなにたくさんの流れ星が！」と感動していた。1週間後、それが風を表す「線」だということに気がついた。

風向きを変えろ

●風向きは東西南北の四方向にしか変えられないと思っていた。デクの樹サマを出た場所からその先の小島へ、小島から禁断の森へと飛ぶのが、ものすごく難しいと思っていた。

禁断の森から脱出

●カーレ・デモスを倒したあと、マコレをおいて行くわけにはいかず、ビンにつめようとがんばった。

海賊のあいことば

●海賊のあいことばをバクダン屋で聞くとは知らずに、「笑うカドには…」のあと、「ニンテンドウ」とか「ミヤモトシゲル」とか思いつく言葉をひたすら入力していた。

●あいことばの意味がわからず、ずっと「あけてくれ」とか入力していた。

バクダン屋に侵入

●カベのツタを上れるとは知らずに、海賊船の見張り台から風向きを変えて、デクの葉で飛んで行った。難しかった。

↑それはそれでかっこいい侵入方法ではないでしょうか。『パイロットウイングス』みたい

かわいそうな妖精

●ビンに妖精を入れたら悲しそうな顔だったので、ビンに入れてはダメなのだと思っていた。

おばあちゃんの病気

●おばあちゃんを元気にするため、青ジイに妖精を10回も持っていった。

●おばあちゃんの病気はクリアするまで治らないと思い、そっとしておいた。

ジャブー様に会いたくて

●バクダンが船の上で大砲になるとは思わず、ジャブー様に会うためにプロロ島のガケっぷちからバクダンを投下していた。

神の塔の僕像

●ビームがジャマして僕像が呼べないので、エサをまいて呼び寄せようとしていた。

疾風の唄

●ライチンを倒したにもかかわらず話を聞いていなくて、その後もずっとワープなしで海上を移動していた。

親子島へゴー

●親子島付近に発生している竜巻に船で突っ込んでいき、なんとか島の中へ入ろうとしていた。

火山島であっちっち

●火山を鎮めずに、氷の矢で足場を凍らせながら登ろうとしていた。

↑ていうか、そもそも上陸できないじゃん。まぁ、とてもゼルダ的な考え方ではありますな

Tシャツ当選者
神奈川県・植本清満
長崎県・福井絵里子
兵庫県・荒木裕一郎
山形県・冨樫友紀
長野県・井上勝則
奈良県・松倉唯
オメデトウ！

タウラ島のおくびょう者

●マギーの父親がピクッとしてマークが出た瞬間を、35枚くらい撮った。

↑この瞬間（笑）。同じかんちがいをした人多数いました。しかもみんな何度も挑戦してる

黄色くてまるいもの

●カメオが言っているものは、コモリの部屋にある黄色いヒヨコのようなものだと思っていた。

↑あるよ、たしかに、黄色くてまるいヒヨコが…。これはコモリのコレクション？

●黄色くて丸いものはハゲ頭だと思い、タウラ島のハゲた人全員をあらゆる角度から撮っていた。

●黄色くて丸い満月を取ろうとして、満月にブーメランを何回も投げた。

●カメオのために満月を取ろうと、カギつめロープをひっかけまくった。

↑ブーメラン！ フックショット！ キミたちはファンタジスタだ！ ほかに黄色くて丸いのはドアノブだと思っていた人が大勢いました

灯台に点火！

●タウラ島の灯台に点火するとき、どこから矢をはなてばいいのかわからず、悩んだあげく、竜の島の上の方から小さく見えるタウラ島の影に向かって炎の矢を撃っていた。

↑リト族たちが、「この少年は、いったい何をしているのだろう」と思っていたことでしょう

やっちゃってくらさ〜い

●大地の神殿、2つめの部屋。メドリと一緒に飛べるとは思わず、柱の上のスイッチをめがけてメドリを30回以上投げ続けた。メドリ、ふらふら…。

呪いの泉

●紫の煙の上をデクの葉で飛び、スイッチの上で手をはなして、ひたすらハンマーを連打！ 10回ほどやってよくやく成功し、「任天堂も骨太アクションをやらせるの〜」と思っていた。

ミラーシールド

●風の神殿でミラーシールドをゲットしたあと、部屋から出られなくなった。ミラーシールドをかまえようとRボタンを押しても、はいはいしてしまう…。がんばって背中にしょったまま光を反射させた。

巨大仮面像

●大地の神殿。巨大仮面像の目に向かってメドリを投げつけていた。

ジャイ・ハーラ

●弱点はランプだと思い、ランプの火を消そうとデクの葉であおいだり、氷の矢を撃ってみたり…。

風の島の強風

●風が吹き出している石像はバクダンで壊すと思いこんでいた。バクダンを投げると飛んでいくので、頭上にかかげたまま何度も自爆していた。

滝の中のマコレ

●マコレを呼び出そうと、滝にエサをまき続けていた。

●滝から出ている音符をデクの葉であおいで、滝の中に戻して気がついてもらおうとがんばった。

↑正解を知っている人がこのプレイをそばで見ていたら、ものすごくもどかしいと思う

囚われのマコレ

●風の神殿で捕まったマコレが「デクの樹サマぐらいの重さがあれば…」と言うので、わざわざ森の島までデクの樹サマを呼びに行った。

海の底へ

●海底のハイラルへはヘビィブーツでいつでも行けると思い、神の塔付近の海にヘビィブーツをはいてドボン！

トーチを灯せ

●針岩の島の地下。沈没船のトーチにフックショットをひっかけ、柵の向こう側へ行って火をつけた。帰ってこれなくなった…。

飛行やぐら

●デクの葉を使うとは知らず、ヒョイの実を使ってカモメでゴールまで飛んで行った。

てい鉄形の島

●デクの葉ゴルフ。デクの実をあおいで転がさずに、ブーメランで少しずつこづきながら移動させていた。

別荘に入りたくて…

●ダレの島の執事に「汚い手で触るな」と言われたので、池に飛び込み身体を清めて再度挑戦した。

サンキュッパ

●チンクルのマップ解読料が安くなると思い、タワーをまわそうとデクの葉であおぎまくっていた。

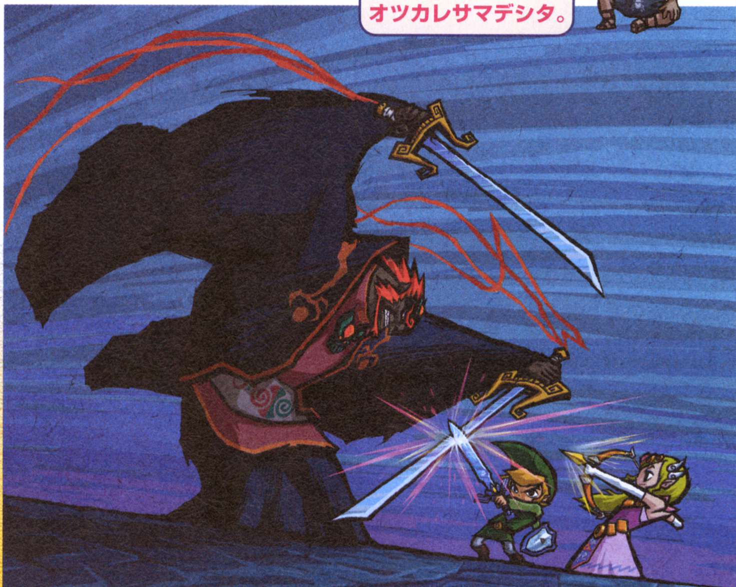
ファントムガノンの剣

●「剣が指す方向」とあったので、剣をつかんで「あ〜した天気にな〜れ」の要領で、コントロールスティックをぐるぐる回し、適当なところで投げていた。剣が飛んでいった方向へ進むものだと、ずっと思っていた。ファントムガノンと58回戦った時点で、ようやく気がついた。

起きろゼルダ！

●ガノンドロフ戦でゼルダが気を失ったあと、ガノンドロフの攻撃からひたすら逃げ回り、ゼルダを起こそうとした。ハンマーでたたいたり、バクダンを置いたり…。

『ゼルダ』をプレイした後に、誰かと『ゼルダ』の話をすることは楽しい。他人のかんちがいをこうして楽しく読めるのは、みんなが同じ大海原で冒険したからこそだ（そして、おそらく同じかんちがいを誰もがしているよね？）。次の『ゼルダ』でも、みんなの恥ずかしいかんちがいを期待しています！ あっ、そうそう。ハガキに秘密のあいことばを書いてくれた人の中から抽選で3人に、秘密プレゼントを発送します。当選者はもちろん秘密。3月中に届かなければハズレたと思ってください。



THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説

神々のトライフォース&4つの剣

GBアドバンス			
タイトル	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1〜4人
発売日	3月14日	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	4800円		

つなげて4人で遊べば16倍おもしろい！

4人リンクのはちゃめちゃ大冒険

協力と競争の要素がひとつのソフトに!

2〜4人プレイというと、協力か競争のどちらかの要素で成り立つゲームが多いけど、『4つの剣』は違う。いい感じのバランスで、どちらの要素も組み込まれているのだ。ステージを攻略してボスを倒すには協力プレイが必要だし、冒険の途中でゲットできるアイテムは競争してうばいあうことになる。とくにルピーをためることで、特定のプレイヤーに思わぬごほうびが…？

↑ルピーを取れ取れ！ はっきり言って、ものすごくプレイヤーの性格がでます…

↑ステージ終了後、いちばん活躍した人はメダルをゲットできる。このメダルを集めると…？

↑森、火山、洞窟のメインステージのほかに、練習用のステージが用意されている

←各ステージのボスは、もちろん『4つの剣』オリジナルの新キャラだ。攻略法も協力プレイならでは

↓友達と協力しないと倒せない敵もいる。ただ剣を振り回したり、バクダンを投げまくっているだけではダメなのだ

←これは1人用『神々のトライフォース』の画面。見慣れぬキャラがいるけど…。どうやら2つのモードが影響しあうらしい

今回は『4つの剣』に注目っ!!

スーパーファミコン版の名作『神々のトライフォース』がGBアドバンスでいよいよ登場。かつて冒険した人も初めての人も、ハイラルへゴー！
そして、注目の2〜4人用モード『4つの剣』。遊んでみました。めちゃおもしろいです、これ!

『4つの剣』専用アイテムをチェックだ!

『4つの剣』では、剣のほかに装備アイテムをひとつしか持てない。いろんな場所にアイテムがセットしてあるので、必要なものをとっかえひっかえ使うのだ。盾、バクダン、ブーメラン、弓矢など、おなじみのアイテムのほか、『神々のトライフォース』からペガサスの靴が、『ふしぎの木の実』からはマグネグローブが選ばれた。ほかにもいろいろなアイテムが登場するようだ。

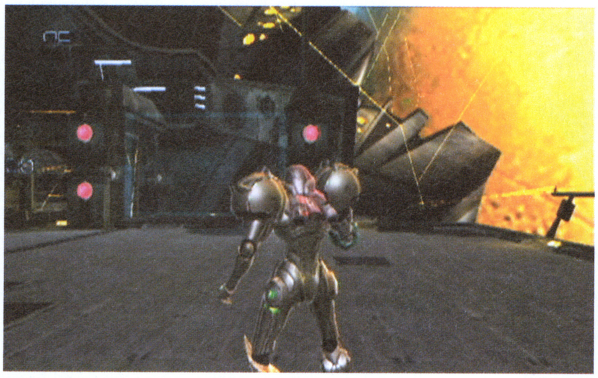
↑はねマントをつけるとヒラリと飛べる。いつまでも飛べるわけじゃないけどね

↑新アイテム小人のぼうし。かぶると、ものすごくちっちゃくなりま〜す

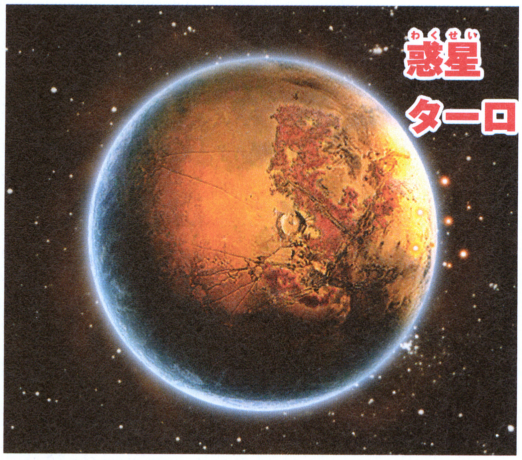
© 2002,2003 Nintendo

ソフト体験レポート&ターロンⅣのステージを解説

今回は宇宙海賊船オルフェオンで使用するアクションの使用方法、使用感覚などを中心に解説だ。また、30ページからはオルフェオンクリア後からの舞台となる惑星ターロンⅣの情報を公開するぞ!!



⬆ゲームは、まずは宇宙海賊の宇宙船オルフェオンの探索から始まる。ここでの探索を終了すると、惑星ターロンⅣへいくことになるのだ



惑星ターロンⅣ

⬅生物を変化させるエネルギー物質フェイゾンの鉱脈がある惑星。鳥人族文明に縁があるらしく各地に遺跡などが残されている

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	メトロイドプライム	ジャンル	シューティングアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	2月28日	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円	備考	GC-GBAケーブル対応

METROID® PRIME

メトロイドプライム

編 プレイチェック　サンプルソフトプレイ時にハシモが感じたことを独断と偏見でチェック

私、ハシモが『プライム』を実際にプレイしたときに感じた感想の類をこのようなカコミで実況させてもらうことにした。私的な見解が多く含まれているので、その点を理解しながら読んでほしい。

早速気になる点、3D酔いについての生体実験を行うことにした。サンプルは編集部員の本郷、カズヤ、かややん、中植センセに私を加えた5体を被験者に、このゲームをプレイして酔うかどうかをチェック。結果は5人中3人がまったく平気。1人が6時間後に酔いの症状を示し、1人が画面を見た直後にギブアップを宣言した。結論としては、キャラクタ視点の画面を見ただけで反射的にダウンしなければ、十分プレイは可能なようだ。酔う自覚のある人は、明るい部屋で、テレビから離れて、1時間に一度休憩を取りながらプレイしてみるとよいかもしれない。

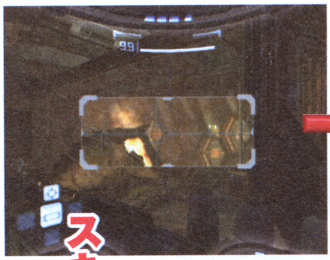
©2002,2003 Nintendo

Scanning スキャンバイザーで情報を集め謎を解け

スキャンバイザーを使うと、スキャンポイントのある場所から、さまざまな情報を集めることができる。丹念にスキャンして、多くの情報を集めることで先へと進んでいけるようになる。思わぬ場所にスキャンポイントがあったりするので、ひとつの部屋に入ったらスキャンバイザーを装備して、くまなく見渡そう。地道な探索の重要さはまさに『メトロイド』ならではだ。

➡スキャン対象物が範囲内に多数ある場合は、中央に近いものから選択される。調べたいものをなるべく真ん中に入れよう

スキャンバイザーで情報収集



⬆➡十字ボタンでスキャンバイザーをセットしてスキャンを開始。スキャンが完了するとそれに対しての情報が表示される。スキャニングを開始してから終了するまで少し時間がかかるぞ

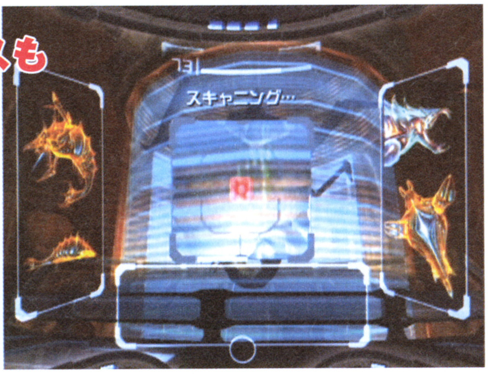
通路や背景以外にも 敵をスキャンして調べることができる

コンピュータや背景情報のほかに、敵をスキャンすると、調べた敵の名前や弱点などの情報が手に入る。特にボスとの戦いでは、弱点の情報や攻撃方法の解析などが非常に役に立つ。スキャン中には攻撃ができないので、スキャンするときには敵から距離を置くなどして自らの安全に注意しつつ行う必要がある。初めて見るタイプの敵は、必ずスキャンして情報を入手しよう。

名前や弱点を探り出せ!!

⬅戦闘のときに有利になる情報が手に入るので、積極的に調べていくといいだろう。次に遭遇したときの対策も立てられる。習性や生態などがわかる場合もあり、非常に面白い情報が見られることもあるぞ

巨大なボスもスキャン!

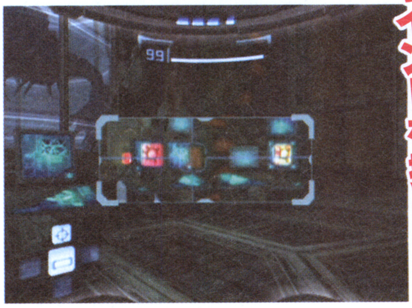


➡巨大なボスの弱点がわかるのは非常に便利。弱点をめがけて強力な攻撃を叩き込み勝利をつかめ！　倒し方のわからないボスは周囲も含めてスキャニングしてみると思わぬ情報が手に入ることもある

調べるだけでなく スイッチなどのリモート操作も可能

スキャンバイザーで赤いスキャンポイントをスキャンすると、コンピュータなどのスイッチを入れることができる。スキャンポイントはスキャンバイザー以外では操作できないので、スキャンバイザーでのチェックが重要になる。見落としが内容に丹念な探索を心がけよう。

赤いスキャンポイントを探せ



⬆赤いスキャンポイントがスイッチだ

⬆スイッチの操作はスキャンバイザーの射程範囲内であれば、遠くからでも可能だ。スイッチを入れると、部屋が動き出したり、作動状態を示すホログラムが現れる

編 プレイチェック　スキャンはゲームの中心になる 遠くまで届く調べるコマンド

スキャンバイザーで探索、敵が出る、コンバットバイザーに切り替えて戦闘。勝ったらスキャンバイザーでの探索を再開…。と進むうち「これは遠くまで届く調べるコマンドのようなものか」と思った。調べるはRPGでよくある、扉を調べれば開けて、人を調べれば会話ができるコマンドだ。『プライム』では、コンピュータをスキャンすれば情報が手に入り、スイッチをスキャンすれば何かが作動するといった感じになる。言葉の上ではたいした変化だが、感覚的には両者は似たもの同士だ。

Shooting 戦闘ではロックオン機能が照準をサポート

戦闘では自力の照準も可能だが、Lトリガーを押し込むことで敵を自動的に照準に捕らえるロックオンが有効だ。ロックすると、照準に収めた敵を中心にした動きに切り替わって、連続して攻撃を加えることができる。画面内に複数の敵がいる場合は、中央部に近いターゲットを優先的にロックオンする。望む標的を中央近くに収めてロックが基本だ

←ロックオンすると、敵を中心にして移動するようになる。自力で照準するよりもロックオンを多用したほうが移動も攻撃もスムーズに行うことができる

↑→ロックオンは画面内にいる敵に対して有効だ。複数の敵が画面内にいる場合は、画面中央に近い敵からロックオンする。ロックした後は、敵を中心に動くことができる。攻撃と回避をおりまぜて戦おう

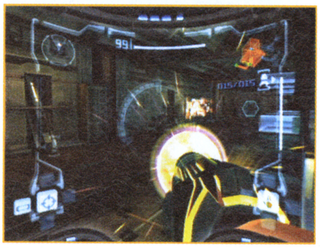
敵を正面に入れて Lでロックオン

オルフェオン攻略時に使える 3つのウェポン

ビームとミサイルによる攻撃が戦闘の基本。ビームとミサイルは、ゲームを進めていくと種類が増えていき、状況に応じて種類を使い分けて攻撃できるようになる。ミサイルは攻撃のほかにも壁に穴を開けるなどの謎解きにも使用されるぞ。チャージビームは、パワービームだけではなく、その他のビームにも対応しており、チャージしてビームの威力を上げられる。

ビームの威力をアップ チャージビーム

ビーム発射ボタンを押しっぱなしにすることで、ビームをチャージして威力を上げられる。チャージ中はアイテムを引き寄せる効果もある便利な能力だ。一撃の威力が低いパワービームも強力に!

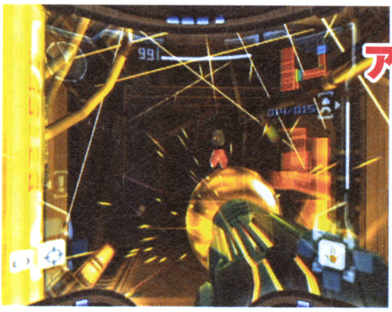


↑押しっぱなしにしてビームをためる。パワービーム以外の攻撃ビームもためうちができる

連射に優れる パワービーム

最初から使え、オルフェンクリア後にも残ってきる基本装備。威力はイマイチだが、高い連射力を誇る。弱い敵をすばやく倒すことが可能だ。攻撃に使うときは、連射が必須で基本。ロックオンをうまく使い、無駄弾を避けよう。

↑一発一発の威力は低いので、威力を補うための連射は不可欠



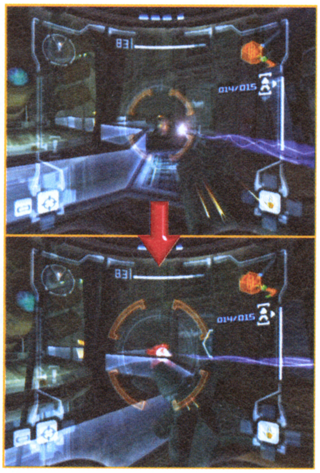
アイテムの回収にも使用可能

←タメている間、アイテムを引き寄せる効果がある。手の届かない場所にあるアイテムや、危険な場所にあるアイテムの回収が簡単にできる

ロックした敵を追尾する ミサイル

ロックオンした敵を追尾する。攻撃力は高いが弾数に限りがあるので、ボスなどの耐久力の高い相手に使う。弾薬の補給は、ミサイルステーションや、倒した敵がたまに落とす弾で行う。残りの弾数を気にしながら慎重に発射しよう。

➡攻撃力は高いので、ボスとの戦いに活用するといい



↑ロックした敵が多少動こうとも、追いかけていって命中する攻撃だ

編 プレイチェック キャラクタ視点では珍しく移動と照準は同じスティック

キャラクタ視点のゲームでは、多くの場合右手で移動、左手で照準という具合に移動しながら移動方向とは別の敵に狙いをつけることができるようになっているが、『プライム』では、移動と照準は方向スティックで一緒に行う。移動しながら照準する時には、ロックオン機能を使用するようだ。戦闘ではなく、探索が中心となるこのゲームの場合、この方が操作はしやすい。

➡上下に照準するときは、足を止める必要がある。ロックオンのタイミングに慣れるまでが少々難儀かも

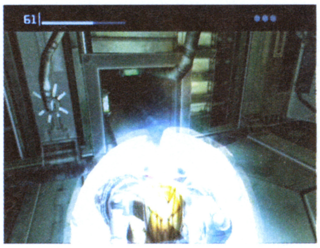
Serching 特殊能力を駆使してくまなく探索!

ジャンプなどの基本アクションの他に、特殊能力を使うことで、一見いけないような場所も探索することができるようになる。モーフボールで狭い通路の奥へと進んでいったり、ジャンプで届かない場所へはグラップリングビームで移動して探索を行うのだ。特殊能力は、探索を進めていくうちに新しい能力が手に入り、さらに行動できる範囲が広がっていく。オルフェオン内では、モーフボールとグラップリングビームの2種類が使用可能。

狭い通路の奥へ進むには モーフボールを使う

コンパクトなモーフボール形態になって、狭い通路の奥へ行ける。モーフボール状態では時限式の爆弾、ボムをセットできるようになる。

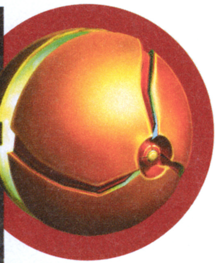
ターロンⅣでの探索を進めることでモーフボールに機能が増えて、加速したり、レールに張り付いたりすることができるようになる。



⬆不思議だが、なんとなく納得してしまうプロセスでモーフボール形態へと姿を変える

⬆狭いところや細い通路の探索に便利。ボムの爆風を使ったボムジャンプも可能だ

扉を開く鍵になることも



⬅モーフボールの形をしたホログラムの上に、モーフボール形態で上がると扉が開く。こういった変わった使い方も

高い場所や離れた場所へは グラップリングビームで移動

スキャンバイザーでグラップルポイントを見つければ、グラップリングビームを使っての移動が可能だ。ポイントを狙ってビームを打ち込んで、前後に揺れる反動を利用した大ジャンプができる。なお、このビームは攻撃に使うことはできない。

スイングを使ってジャンプ!

➡前後に揺れる反動を利用して、遠くまで飛ぶ

⬆グラップルポイントを探せば、そこに対して使える。攻撃には使えない

編 プレイチェック 各特殊能力は メトロイドらしい謎解きのカギ

「一見行けないような場所がある」が、「新しい能力を手に入れると行けるようになる」というふうに、特殊能力は『メトロイド』らしい謎解きのキモになるようだ。モーフボール形態で視点を変えれば、キャラクタ視点が苦手な人は、そこで一息入れることができそう。グラップリングビームは特定のポイントでしか使えないのが残念。いろんなところにぶら下がってみたかったが…。

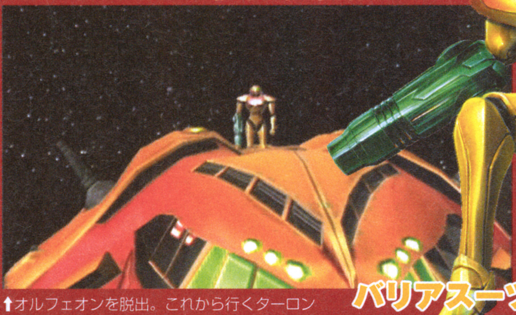
➡特殊能力を身につければ、一見行けそうもないところへと移動できる。今使える能力の把握が重要だ

オルフェオン脱出時にいくつかのアクションは使用不能になる

パワーダウンして使えなくなる機能は、バリアスーツ、チャージビーム、ミサイル、モーフボール、グラップリングビームだ。ターロンⅣを探索することで新たに身につけることができるようになる。

⬆爆発時の衝撃で、スーツが故障!! スーツ自体もノーマルスーツに…

⬆次々に機能を失っていく各種能力。武装の一部と特殊能力が使用不能に



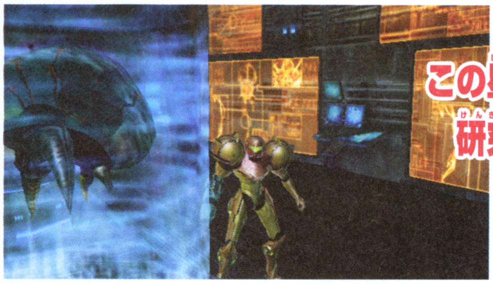
⬆オルフェオンを脱出。これから行くターロンⅣ出の探索によって、失われた能力と、新たなる能力を獲得していくのだ

バリアスーツから ノーマルスーツに

そして舞台はターロンⅣへ

World 新たな舞台となるターロンⅣを先行偵察

オルフェオンを脱出したサムスが、メタリドリーを追ってたどり着くのがここターロンⅣ。生物を変化させるエネルギー物質フェイゾンが採掘されるのが特徴だ。宇宙海賊の生き残りがフェイゾンの研究とともに作り出した、新たなメトロイドも、この星のどこかにいるらしい…。



この星のどこかで研究されている

←宇宙海賊は、ターロンⅣで採れるフェイゾンとメトロイドを組み合わせる研究を行っていた。どこかに研究施設が…

Tallon Metroid ターロンメトロイド

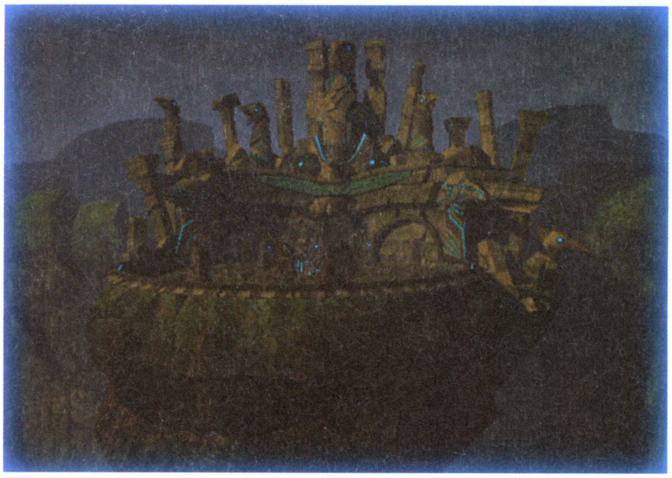
ゼーベスから逃げた宇宙海賊が、持っていた数匹のメトロイドにフェイゾンを注入して培養した、メトロイドの亜種。他の生命体のエネルギーを吸収する能力は健在。凶暴性が増し、コントロール不可能という欠点を持つ。現在この問題は未解決。要調査。場合によっては殲滅すること。

ターロンⅣの玄関口 ターロンオーバーワールド

雨が降りしきり稲妻が空を割く。荒れた天候が特徴のこの場所は、サムスのスペースシップが最初に到着するターロンⅣの玄関口。フェイゾンの謎を解く鍵があるらしい。足元の砂から現れて襲い掛かってくるターロンビートルなどの攻撃性生物も多数存在することが確認されている。

↑嵐の中着陸するスターシップ。ここからターロンⅣの探索は始まるのである

↑地中から突如として現れる原生生物。注意していないと突然の奇襲を受けてしまう



↑このワールドのどこかにあるらしい神殿。ここにはフェイゾンについての多くの情報があるらしい。フェイゾンの謎を解くにはここの探索が必要になるようだ。神殿の地下に封印された隕石からフェイゾンが漏れ出しているとの調査報告もあるらしい

鳥人文明の都市遺跡 チョウゾ ルーインズ

鳥人族が作り出した、機械文明を遠ざけて自然との融合を図った都市の遺跡。風化した建物のいたるところに植物の根がはびこっているのが特徴だ。攻撃的な動植物などの危険も多く存在しているようだ。

↓硬いからで攻撃を跳ね返す甲虫

■巨大甲冑生物 ジャイアントビートル

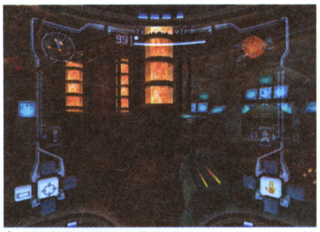
↑→太陽光を集めて、急激な成長を遂げてから襲い掛かってくる攻撃的な植物だ。エネルギーの供給を断って攻撃すれば有利に戦えるだろう。カマでの攻撃には十分注意せよ

■毒性植物獣 フラーグラ

太陽光をエネルギーにして、つぼみの状態から急激に成長し、2本のカマを武器に襲い掛かってくる。弱点は、太陽光を失うと倒れてしまうこと。光の供給を断ち切るのだ。

地中深くにある溶岩地帯
ラヴァ ケイブス

地殻変動が盛んで、有毒性のガスが充満している。溶岩の熱はノーマルスーツでは遮断することができないだろう。地殻変動を監視するステーションも設置されている。



⬆地殻変動を監視するためのステーション。地震やガスの状況などが調べられそうな施設だ

⬆高温のマグマの近くを探索。耐熱装備がなければ立ち入ることができないほどの高熱だ。バリアスーツでもあれば…

溶岩に棲む生物も!!

⬅モーフボールでレールの上を進んでいく。溶岩の中から顔を出している物騒な生物の姿が見られるが…

⬅溶岩に生息するマグマ大蛇マグドリーテ。口から炎を吐いてサムスに攻撃を仕掛けてくる凶暴な生物だ

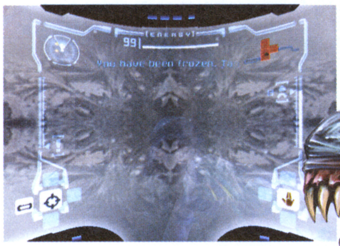
氷と雪に閉ざされた低温地帯
アイス バレイ

雪降り積もる寒冷地。寒さに適応した生物が、冷気での攻撃を仕掛けてくる。プラズマビームなどの高温での攻撃が有効と推測される。ここにも鳥人文明の遺跡があることが確認されている。新たな能力が手に入るかも…

⬅鳥人族の文明が各所に残っていることを示す、凍りついた鳥人像。氷を溶かせば何かが起こるのだろうか

凍結した鳥人像…!?

⬇➡サムスを見つけると近寄って、冷機を吐きかけて攻撃してくる。冷機を受けるとバイザーが氷で覆われるぞ



雪山二足戦闘獣
ベイビーゴース

➡サムスと目が合うと突進してくる好戦的な生き物。寒冷地に適応しているので、プラズマビームでの高熱攻撃がよく効きそうだ

フェイゾンの採掘と実験の行われているポイント
フェイゾン マインズ

フェイゾンを採掘している宇宙海賊の拠点。さまざまな実験生物が、サムスへと襲い掛かってくるだろう。ターロンメトロイドが存在する可能性の最も高い地点でもある。慎重かつ入念な探索の必要があるだろう。

⬅⬆青いフェイゾンの光が見える。宇宙海賊は仲間にもフェイゾンを使ったようだ

⬆エネルギー物質フェイゾンを採掘している現場。どれほどの実験が行われていたのだろう…

セクター4までの任務を徹底攻略!

GBアドバンス	
タイトル	メトロイド フュージョン
発売元	任天堂
発売日	発売中
価 格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備 考	GC−GBAケーブル対応

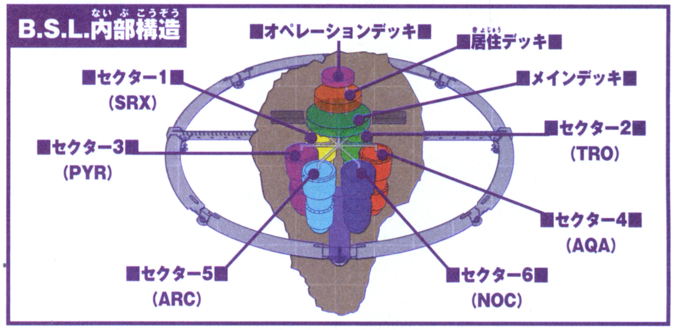
バイオロジック宇宙生物研究所をセクターごとに探索!

舞台となるB.S.L.（バイオロジック宇宙生物研究所）は、上層のデッキと下層のセクターに分かれている。スタート地点はメインデッキのドッキングベイ。メインデッキから他のデッキ、各セクターへはエレベーターで移動する。ストーリーは任務を1つずつクリアすることで進展。各デッキやセクターを順番に回って探索していくことになる。

メインデッキからスタート!

⬆サムスのスターシップはメインデッキのドッキングベイに着陸。戻ってくればセーブや回復が可能だ

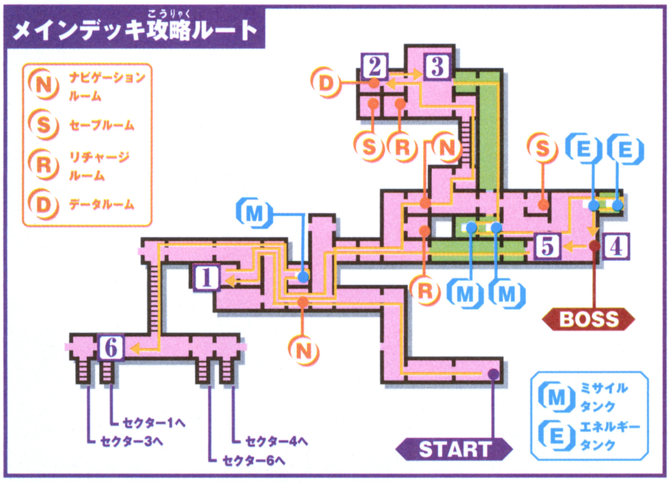
B.S.L.内部構造



メインデッキ MAIN DECK 特別保管庫を調査せよ!

スタートすると、すぐにコンピュータからサムスに指示が出る。メインデッキの特別保管庫で、謎の爆発が起きたらしい。まずはその原因を探ることに。途中にあるナビゲーションルームで指示を聞きながら、目的地へ向かおう。特別保管庫の調査を終えると、今度は飼育エリアに向かうことになる。

メインデッキ攻略ルート



1 特別保管庫のナードを倒せ!

入手アイテム　なし

スタート地点から開いているハッチをたどればナビゲーションルームに到着。そこで再びコンピュータにアクセスし、目的地を確認して進もう。特別保管庫にはナードが1匹いる。倒したら、再びナビゲーションルームに戻って指示をあおごう。

⬆しゃがんでビームを当てて倒そう。倒すとXになるが、触れて吸収すればエネルギーを回復できる

2 ミサイルデータをダウンロード

入手潜在能力　ミサイル

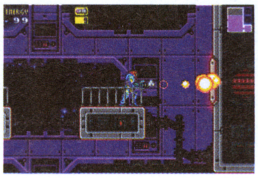
ナビゲーションルームに戻るとレベル0の白いハッチが開けるようになり、飼育エリアに向かうことになる。途中にあるマップ右上のナビゲーションルームに着くと、ミサイルデータが完成。データルームでダウンロードしてミサイルを入手しよう。

⬅ミサイルを入手。10発ストックされるぞ

3 抜け道で飼育エリアへ

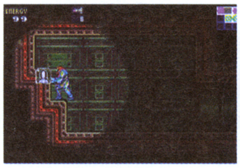
入手アイテム　M×2 E×2

ミサイルを入手してナビゲーションルームに戻るとエレベーターが停止。マップ右上2×3マスの部屋のカベをミサイルで破壊し、抜け道で飼育エリアに向かおう。抜け道の途中にはミサイルタンクやエネルギータンクがある。すべて回収していこう。

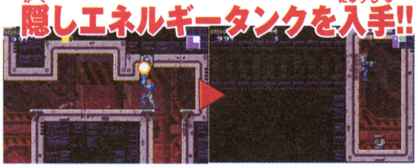


⬅2×3マスの部屋のカベをミサイルで壊そう

隠しエネルギータンクを入手!!



⬆抜け道の途中の部屋。画面位置をビームで撃てばミサイルタンクが!



⬆エネルギータンクがある部屋の天井をミサイルで壊し…

⬆登って右に進むと、もう1つエネルギータンクが!

ガドラーは目を開いたときを狙え!

⬅⬆途中のハッチはガドラーがふさいでいる。目が光ったらジャンプ。光らないときにミサイルで攻撃

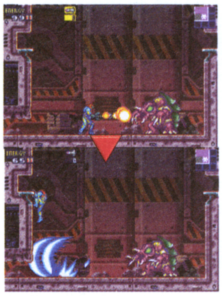
 ©2002,2003 Nintendo

4 BOSS マルカラ 入手潜在能力 モーフボール

手すりを利用して攻撃をかわせ!

マルカラは正面からミサイルやビームで攻撃してダメージを与えよう。ビームや炎を放ってきたら、すぐにカベの手すりにつかまってかわす。倒すと擬態していたコア―Xが正体を現すので、周りを飛ぶXで回復しつつ、ミサイルで攻撃だ。

コア―Xのカラを破壊!

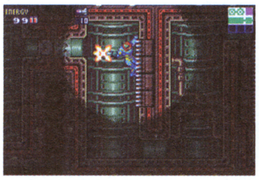


↑こちらを向いたらすばやく攻撃をヒット ↑すぐに手すりにつかまって回避

↑コア―Xはミサイルでないとダメージを与えられない。ストックが切れたら緑のXでミサイルを回復

5 モーフボールで隠し通路へ 入手アイテム なし

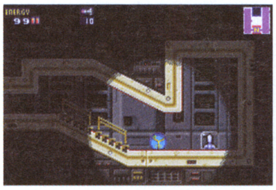
マルカラを倒すとモーフボールの能力が覚醒する。これを利用してボールになり、左のスキマへ進もう。そのまま左に進んでいけば、下のナビゲーションルームに戻れる。途中、下の道をふさいでいるカベは、ビームを撃てば壊すことができるぞ。



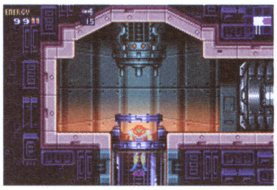
↑途中のカベは手すりからビームを撃って壊そう

6 エレベーターでセクター1へ 入手アイテム Ⓜ×1

ナビゲーションルームに戻ると、Xがセクター1に入り込んでしまったことが報告される。セクター1へはメインエレベーターから行くことが可能。途中にモーフボールで侵入できる部屋で、ミサイルタンクを回収しよう。



↑途中のカベのスキマに入ればミサイルタンクが…



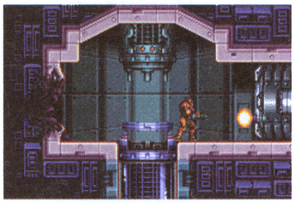
↑メインエレベーターで降り、1番のエレベーターへ

セクター1 SRX

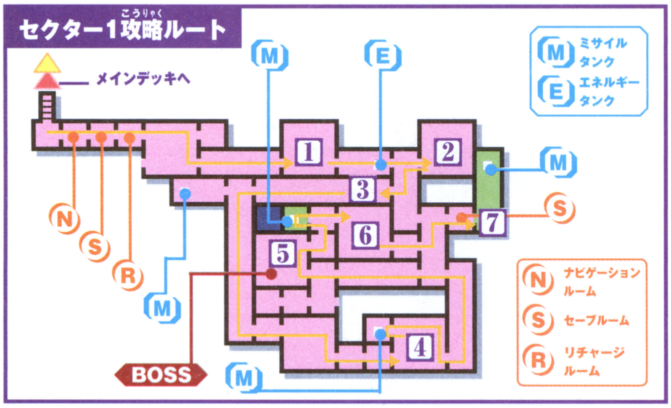
5つの空調システムを回復

メインエレベーターを降りた直後、サムスそっくりの何者かがハッチを爆破して出現。セクター1のナビゲーションルームに着くと、爆発の影響でメインエレベーターは停止し、復旧には時間がかかる様子。コンピュータからは、ひとまずセクター1の空調システムを回復するよう指示が出される。

もう1人のサムス・アラン!?

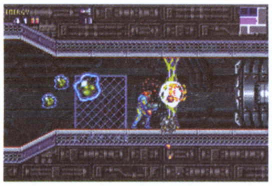


↑エレベーターで降りた直後に正体不明のサムスが出現!

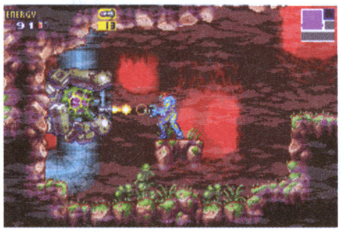


1 1つめの空調システムを回復 入手アイテム なし

ナビゲーションルームから右の2つめの2×2マスの部屋に、1つめの空調システムがある。敵が捕りついているので、ミサイルを3発撃ち込んで倒そう。倒してしばらくすると、部屋のハッチが開いて進めるようになる。



↑緑のゲロンはミサイルで破壊。空中を漂うヤメーバは、かまわずに突っ切ろう

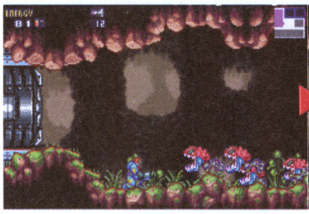


↑空調のスキマを狙ってミサイルを発射。捕りついている敵を倒す

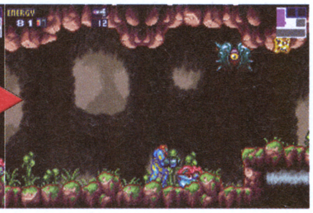
2 敵に注意して2つめの空調へ 入手アイテム Ⓔ×1

1つめの空調回復後、右へ進むとナードがたくさんいる。倒すとすぐにハラーサンになるので注意。すばやく地面の段差にビームで穴を空け、エネルギータンクを入手。そのまま右に進んで2つめの空調を回復させよう。

新手の出現に注意!

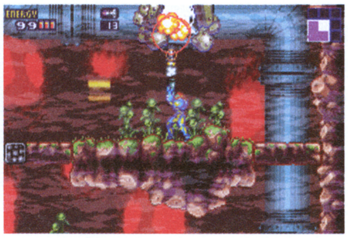


↑部屋に入るとナードが4匹まとめて近づいてくる。ビームで倒していくと…



↑Xがハラーサンに擬態。ミサイルで倒せるが、下をくぐってやり過ごすほうが無難

↑段差に穴を開けてモーフボールで入れば、エネルギータンクを入手できる

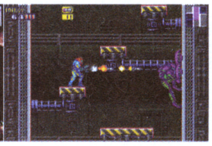


↑2つめの空調。真下からミサイルを撃ち込もう

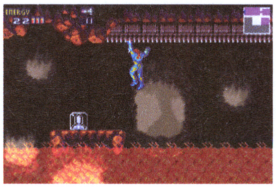
3 横と縦に長い通路を進め 入手アイテム Ⓜ×1

2つめの空調を回復したら左の縦通路に戻り、左方面に進んで横に長い通路と縦に長い通路を抜ける。モーシンやゼーベス星人に注意しながら進んでいこう。

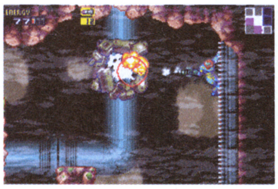
↑横長の通路にいるモーシン。突進をジャンプでかわそう



↑ゼーベス星人はミサイルで倒せるが、無視するのも手だ



↑途中の大部屋に入ればミサイルタンクが1つ取れる



↑3つめの空調。はしご上からスキマを狙おう

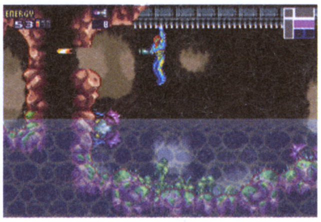
4 空調を回復して左上の部屋へ

入手アイテム M×1

4つめの空調を回復させたら、左上の部屋でミサイルタンクを回収。その後、右下からボスの部屋を目指す。途中の水のある部屋では、左のカベにビームを撃って道を作ろう。後は縦通路のガドラーを倒せばボス戦に挑める。

⬆4つめの空調部屋の左上。カベのシーザを倒してからミサイルタンクを手に入れよう

⬇水のある部屋。天井を伝って左端まで進み、ぶら下がったままビームを撃てばカベを壊せる

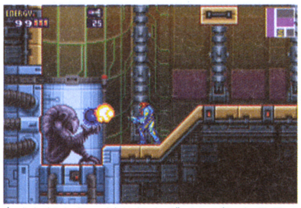


5 BOSS コア—X

入手潜在能力 チャージビーム

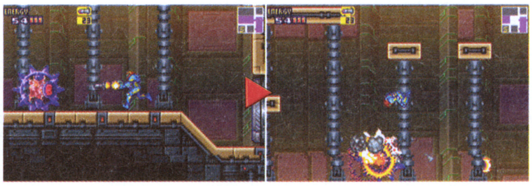
距離をとって目を撃て!

鳥人像が持つ球を撃つとコア—Xが正体を現す。コア—Xはときどき開く目が弱点。そこにミサイルを撃とう。ヒットさせるとビームを放つので、距離をおいて攻撃しよう。



⬆球を撃とう。触れるとダメージになるぞ!

目を撃ったらすぐジャンプ!!



⬆できるだけ距離をとるように。目が開いたら、すかさずミサイルで攻撃!

⬆ミサイルを撃ったらすぐにャンプ。コアX2の放つビームをかわせ!

6 最後の空調を回復させる

入手アイテム M×1

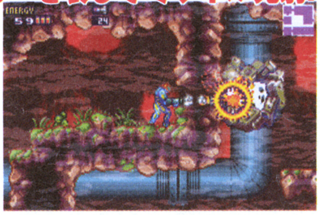
ボスを倒したら右上のハッチへ。天井を壊して登ったら、左の隠し部屋のミサイルタンクを回収しよう。それから右に進み、最後の空調を回復だ。

天井からビームを撃て!

⬅ここで天井のはしごから左へミサイル

⬅開いた穴へ入ると隠しミサイルタンクが!

カベを壊してミサイル発射!



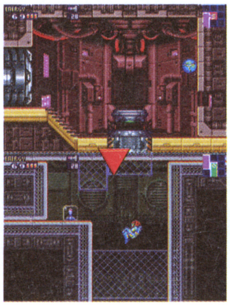
⬆最後の空調はスキマがカベ側にある。カベの左に回って穴を空け、そこからミサイルで攻撃

7 ミサイルを取って戻る

入手アイテム M×1

5つの空調システムをすべて回復させると任務は完了。ナビゲーションルームに戻ると、セクター2に向かうよう指示される。ちなみにナビゲーションルームに戻る途中、マップ右上のセーブルームから隠し通路に入れば、ミサイルタンクが1つ取れる。後で再びセクター1に来たときに取りにいってもいいが、空中丸まりとカベジャンプを使えば、この段階で入手することができるぞ。

2つのテクでミサイル入手



⬅右のカベに穴を空けて空中丸まりで侵入

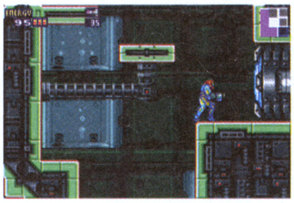
⬅カベに触れたら反対へ飛んで登る

セクター2 TRO

セキュリティを解除してボムを入手

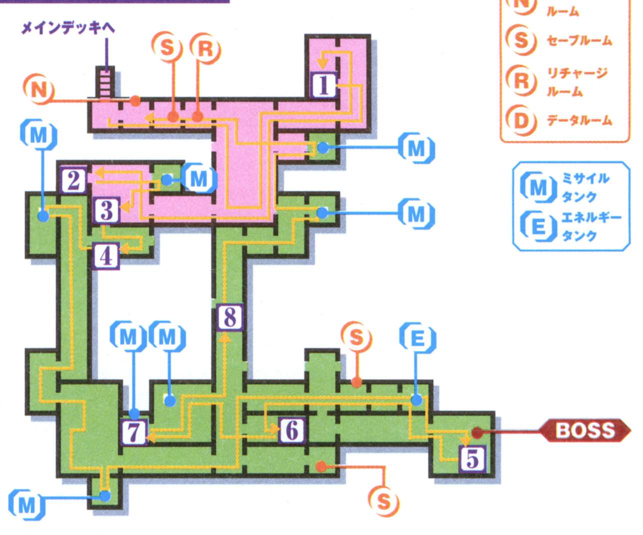
レベル1ハッチの解除を優先

セクター2のナビゲーションルームに到着すると、トラブルの張本人はサムスに擬態したX「SA−X」であることが判明。今のサムスの状態では勝ち目がないため、遭遇したら逃げるよう警告される。ここでは、まずレベル1ハッチのロックを解除。その後、ボムデータを入手するのが目的となる。



⬅データルームはレベル1ハッチを開けないと行けない

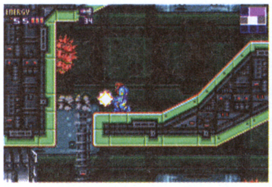
セクター2攻略ルート



1 レベル1ハッチのロックを解除

入手アイテム なし

レベル1ハッチを開けるセキュリティルームはマップ右上。2×4マスの部屋から右上に進めばたどり着ける。セキュリティルームのコンピュータにアクセスすれば、青色のレベル1ハッチを開けるようになるぞ。



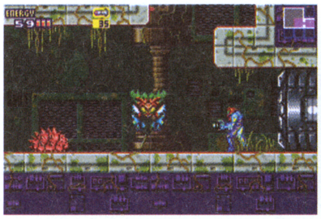
⬆2×4マスの部屋ではこの床を壊して下に降り、部屋の右側を登っていく

⬅コンピュータにアクセスし、レベル1ハッチのロックを解除

2 データルームでボムデータ入手

入手潜在能力 ボム

2×4マスの部屋の左下からデータルームを目指そう。2×2マスの部屋では空中を飛び回るリオに注意。近づいてきたらミサイルで速攻だ。ボムデータを入手すれば、ボール状態のときにボムを置けるようになる。



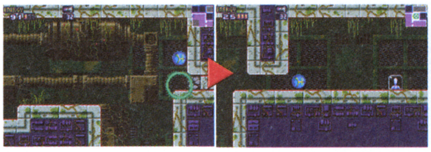
⬆2×2マスの部屋。上に登ろうとするとリオが飛んでくるので、警戒してミサイル攻撃!

⬇データルームでボムデータをダウンロード。これでボムが使えるようになる

3 ボムを使って隠し通路に侵入　入手アイテム【Ⓜ×1】

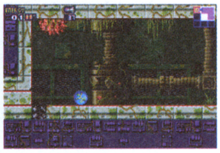
ボムデータを入手して戻ると、右下のハッチが爆破されて通行止めに。八方ふさがりのようだが、左下の床をボムで壊せば、先へ進む隠し通路に入れる。隠し通路に入る前に、右のカベを壊してミサイルタンクを入手しよう。

先に隠しミサイルタンクを入手



⬆2×2マスの部屋。右のカベの段差に乗ってボムで爆破　⬆スキマを抜けると隠されたミサイルタンクがあるぞ

床から隠し通路へ

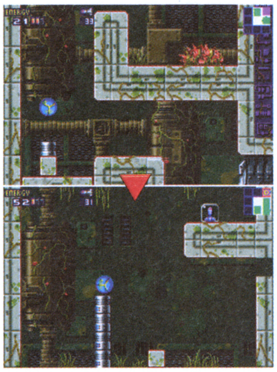


⬆2×2マスの部屋の左下へ。床を爆破して隠し通路に入ろう

4 アイテムを取りつつセーブルームへ　入手アイテム【Ⓜ×2 Ⓔ×1】

隠し通路に入ったら左に進み、縦長の通路を降りていく。下まで降りたら右に進み、マップ中央右のセーブルームへ。そこから右に進めばボスの部屋に行ける。途中にあるミサイルタンクとエネルギータンクを回収しよう。

1つめのミサイルタンク



←ボムを使うとスティックが出現。左のカベを壊す

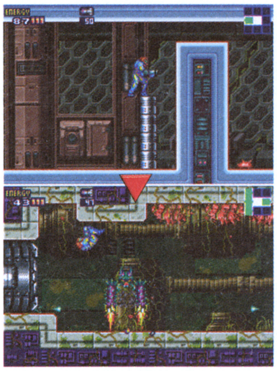
←ここもボムでスティックを出して登ろう

2つめのミサイルタンク

←マップ左下2×3マスの部屋。一番下の段差にボム

←スキマから下へ。入手後は左の天井を壊そう

セーブルームまでの道



←この通路ではボムでスティックを出せば右に登れる

←デスギーガは攻撃後にジャンプしてトゲを回避

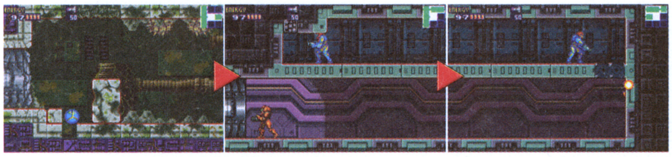
エネルギータンク入手後…

←セーブルーム右の部屋。中央の床を壊して降りよう

←降りるとガドラーが。倒してボスの部屋に侵入

6 隠し通路でSA-Xをやり過ごせ　入手アイテム【なし】

セーブルームの左まで戻ると、来たときと地形がやや変わり、左下の床を壊して下の通路に入れる。入ると問題のSA－Xが出現。気づかれると逃げ切るのは難しいので、SA－Xがハッチに入ってから下に降りよう。

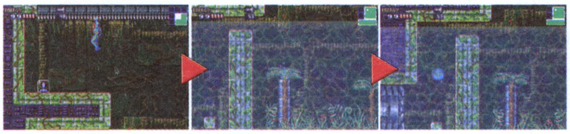


⬆セーブルーム左の通路。左端の床でボムを使うと穴が開く　⬆下に降りるとSA－Xが出現！ハッチをくぐるまで待とう　⬆SA－Xが行ったら右端の床を壊して降り、左に進もう

7 水中部屋のミサイルタンクを回収　入手アイテム【Ⓜ×2】

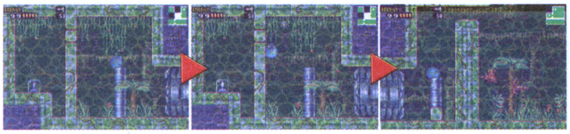
縦長の通路に出たら左のハッチへ進み、ミサイルタンクを回収しよう。ハイジャンプ能力を取り戻した後なら、2つとも入手できる。左の部屋へは一見、行けなさそうだが、スティックを利用して行き来することができるぞ。

1つめを取って左の部屋へ



⬆天井にぶら下がって左へ進み、ミサイルタンクを入手　⬆地面でボムを使い、スティックを出そう　⬆スティックからジャンプしてスキマを抜けよう

2つめを取って左の部屋へ

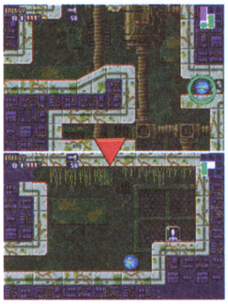


⬆カベから4ブロックめの地面でボム。スティックを出す　⬆ボールジャンプでボムを使い、カベに穴を開ける　⬆タンク入手後、ここでスティックを出せば戻れる

8 ナビゲーションルームに戻る　入手アイテム【Ⓜ×2】

ボスを倒すとカベをはっていたゾーロがサナギに変わっており、踏み台にできる。これを利用して縦通路を登っていき、ナビゲーションルームまで戻ろう。戻る途中にミサイルタンクを2つ回収していくといい。

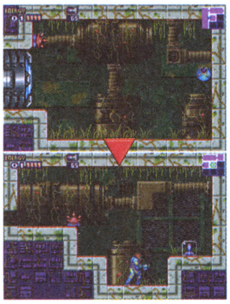
スキマをボムで破壊！



←長い縦通路を登った先の短い縦通路。右のスキマに入ってボムを使うと穴が開く

←ミサイルタンクを入手したら、左上のスキマを通るとスムーズに戻れる

ボールジャンプで爆破！

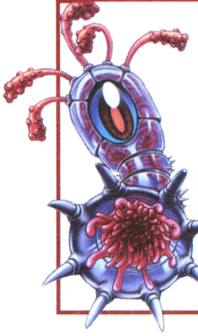


←2×4マスの部屋右の青いハッチへ。ボールジャンプ＋ボムで右のカベ中央を爆破

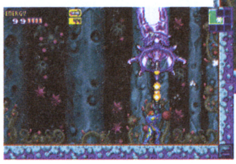
←ミサイルタンクを取って戻るとき、スキマから来るアウッチに注意

5 BOSS ザザビー　入手潜在能力【ハイジャンプ】

開いた口にミサイルを撃ち込め!!



ザザビーは外側からの攻撃は受けつけない。ジャンプ後、ゆっくり下降するときに胴体の下にある口を開くので、そこを狙って体内へミサイルを撃ち込もう。正確に真下から撃たないとミサイルが弾かれるので注意。ダメージを与えて胴体を縮めていくとコアーXになる。最後まで気を抜かずに戦おう。



←口を開いたら真下からミサイルを連射しよう

⬆一定のダメージを与えるごとに、節が壊れて胴体が短くなっていく

コアーXを倒してハイジャンプ能力覚醒！

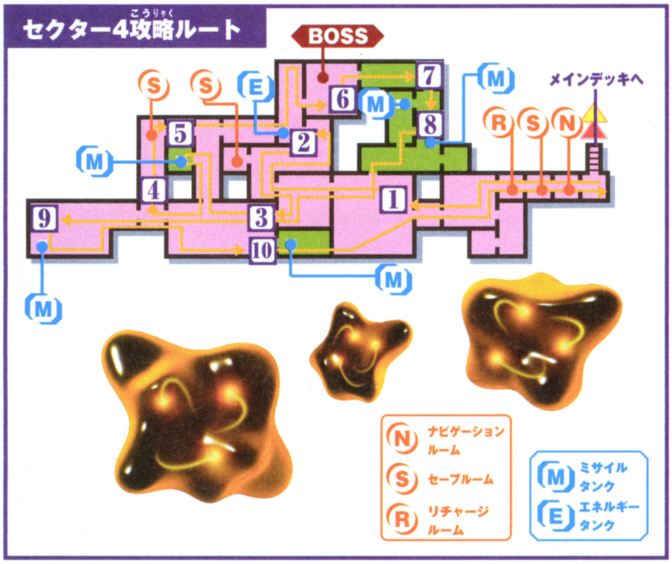
⬆コアーXをミサイルで撃破。Xを吸収すれば、ハイジャンプ能力が覚醒する

セクター4 AQA
巨大生物イシュタルを倒せ!

レベル1ハッチを解除したため、今度はセクター4にXが侵入。セクター4には大型の生物、イシュタルが飼育されており、Xの影響で暴れ出し、かなりの被害が出ている。ナビゲーションルームの指示により、イシュタルの処理に向かうのだ。

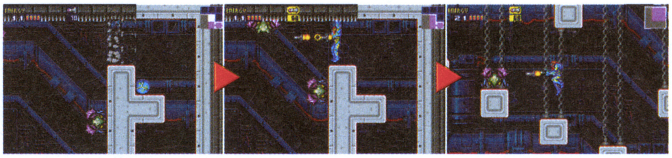
↑ここでは高圧電流が流れる水中に落ちないよう、注意しよう

セクター4攻略ルート



1 シーザを倒しつつ左上のハッチへ　入手アイテム なし

目的地となるイシュタルの巣はマップ中央上にある。まずはナビゲーションルームから左に進んでいこう。3×3マスの大きな部屋ではシーザに注意しつつ、天井のはしごと足場を伝って左上のハッチを目指そう。

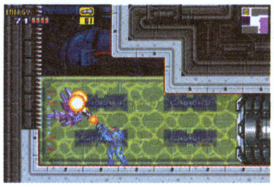


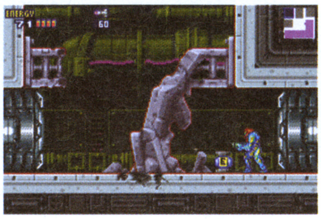
↑3×3マスの部屋に入ったら、天井付近のカベを爆破する
↑天井のはしごを伝って左へ。途中のシーザはミサイルで撃退
↑はしごの左端で下に降り、足場を渡る。ここもシーザに注意

2 エネルギータンクを回収せよ　入手アイテム E×1

2×2マスの部屋から左下に進むと先へ進めるが、その前に左上に進んでエネルギータンクを取りにいこう。敵はシーザの他、水中にはスカルテトラがいる。どちらも耐久力が高めなのでミサイルで倒すといい。倒した後にXが点滅している場合は、再び新たな敵に擬態するので警戒しよう。

↑はしご上にもシーザがいる。すばやく倒していこう

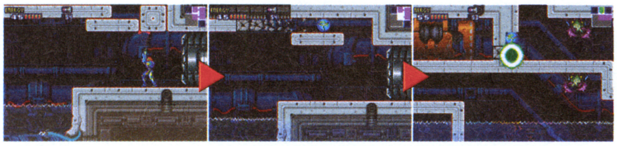

↑紫のスカルテトラはミサイルでないと歯が立たない


↑エネルギータンクを取ったら引き返そう

3 天井のはしごを出して進め　入手アイテム M×1

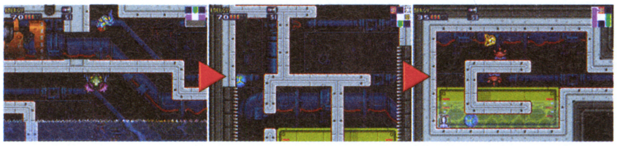
4×2マスの部屋では、天井のはしごを伝って左に進む。はじめははしごが見当たらないが、天井のブロックをボムで爆破すると出現する。道をふさぐカベもボムで爆破すれば通れるようになる。また、途中の天井の穴から上に進めば、隠しミサイルタンクを取りにいけるので回収していこう。

はしごが出現!



↑天井の正方形のブロックをビームで破壊しよう
↑スキマに入り込んでボムで爆破。天井のはしごが出現
↑カベもボムで爆破。ここは一度壊せばふさがらない

カベのスキマへ

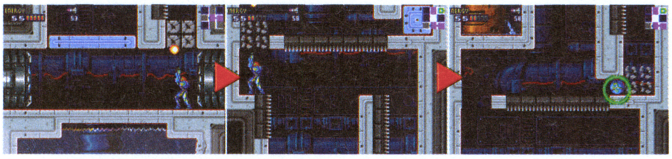


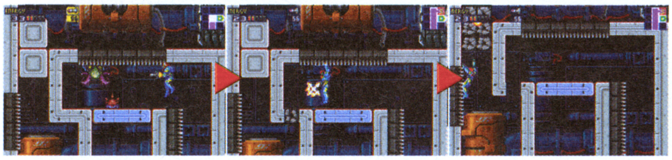
↑4×2マスの部屋の中央。天井の穴へジャンプして上がろう
↑左のカベのはしごを上まで登ると、隠されたスキマが!
↑アウッチをある程度倒してからミサイルタンクを入手

4 落とし穴に注意して上へ　入手アイテム なし

縦長の通路に出たら、ブロックを壊しつつ上に登っていこう。途中の青い床は、乗ると消滅するブロック。乗ってしまうと落下して登り直しになるので注意。足をつかないよう、天井のはしごを伝って進んでいこう。途中の道にいるシーザやアウッチは、ミサイルですばやく倒すようにしよう。

↓右上のブロックを壊して登ろう
↓はしごを伝って左上にビーム
↓青いブロックをボムで爆破



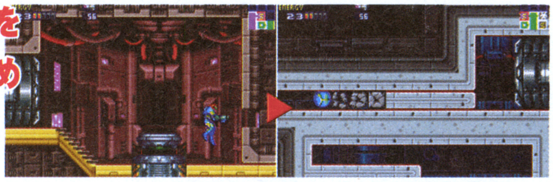


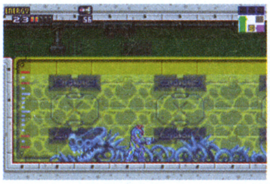
↑シーザやアウッチを撃退
↑左の床がビームで壊せる
↑左上のブロックを壊して登る

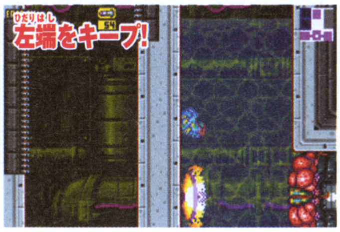
5 セーブルームの右へ進む　入手アイテム なし

セーブルームに着いたら、右のカベにビームで穴を空けて隠し通路へ。通路のブロックをボムで壊して進めば、イシュタルの巣に着く。だが、あるのはイシュタルの残骸だけ。通過して右の部屋に進むとガドラーがおり、その先がボスの部屋だ。ガドラーとは水中戦になるので距離をおいて戦おう。

ボムで穴を開けて進め


→カベの穴から右へ。通路のブロックは爆破


↑ナビゲーションルームで示された部屋にはイシュタルの残骸が…。右へ進もう



↑水中では動きが鈍るので、左端でビームをかわしていこう

6 BOSS イシュタル 入手潜在能力 スピードブースター

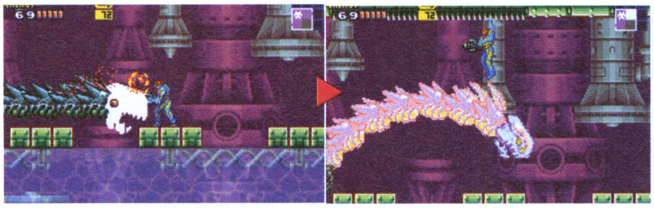
はしごを利用しつつミサイルで頭を狙え!

イシュタルは体を発光させて高速で移動する。発光中はダメージを与えられないので天井のはしごで待機。体の光がおさまったら、頭にミサイルをヒットさせよう！

部屋の中央へ進むと…

↑中央の足場へ進むと足場が崩れ出し、イシュタルが出現！

頭にミサイルを撃ち込む! 発光中ははしごで待機!



↑向かってきたときを狙おう。頭にヒットさせると高速移動を始めるので、すぐにはしごへ退避

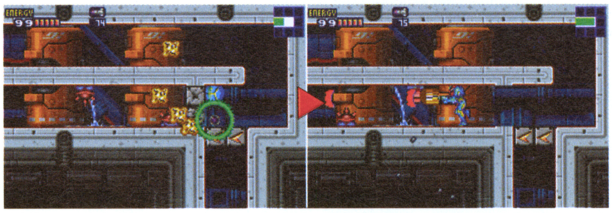
コアーXを倒してXを吸収!

↑頭に5発当てるとコアーXに。倒してXを吸収するとスピードブースターが覚醒！

7 スピードブースターで床を破壊 入手アイテム なし

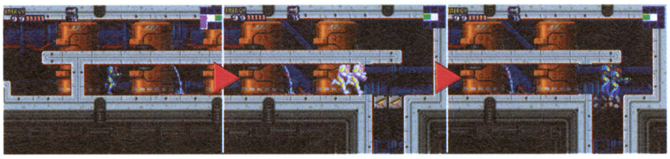
イシュタルを倒したら右上のハッチに進み、隠し通路に入ろう。この通路の右端の床は、スピードブースターで壊せるブロックになっている。下段のブロックを壊してアウッチを全滅させたら、左端から右に向かって走っていこう。スピードブースターが発動し、床を壊して下の縦通路に降りられる。

アウッチを一掃!



↑部屋に入ったら上段を右へ進む。下段に降りて、カベをボムで爆破しよう

↑下段にいるアウッチをすべて倒そう。全滅させたら準備完了。下段の左端へ

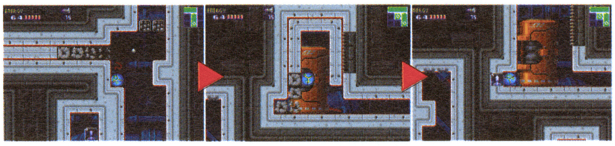


↑左端から十字ボタンの右を押しっぱなしにしてダッシュ。サムスの体が光って床を突き破れるぞ

8 隠し通路内のミサイルタンク回収 入手アイテム Ⓜ×2

縦通路に降りたら、ミサイルタンクを2つ回収。1つは始めから見えているが、取るには通路の左から回り込む必要がある。もう1つはカベに隠されており、見えているミサイルタンクを取りにいく途中で手に入る。入手したら3×3マスの部屋に出て、マップ左のレベル1ハッチの前へ向かおう。

1つめの入手。

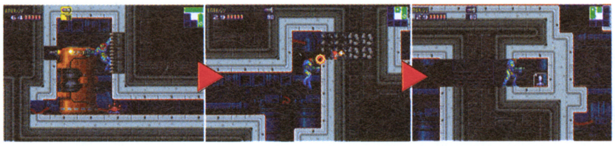


↑スキマを埋めるブロックをボムで爆破して道を作ろう

↑スキマを抜けて左端を爆破する。カベのはしごが出現

↑はしごを出した後、さらに爆破するとミサイルタンクが

2つめの入手。



↑はしごの中央から左のカベにミサイルを撃つと穴が空く

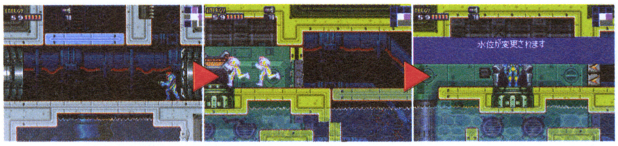
↑スキマを抜けて落下し、右へ進む。右上のカベを壊そう

↑これでカベに囲まれた場所のミサイルタンクが取れる

9 水位制御室で水位を下げる 入手アイテム Ⓜ×1

マップ中央左の部屋が水位制御室。レベル1ハッチを開けたらそのまま左へダッシュしていこう。するとスピードブスターが発動し、カベを破ってコンピュータの場所へ入れる。後はコンピュータを操作して水位を下げよう。水位が下がったらミサイルタンクを取り、4×2マスの部屋に戻ろう。

ブースターで侵入



↑レベル1ハッチを開けたら、そのまま左にダッシュ

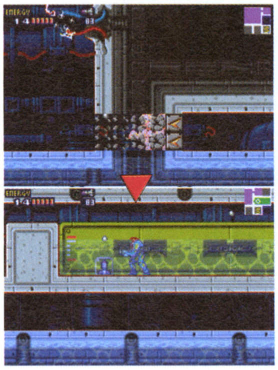
↑ブースターでコンピュータの右のカベを突き破る

↑コンピュータを操作するとセクター4の水位が下がる

10 ショートカットルートで帰る 入手アイテム Ⓜ×1

水位を下げれば4×2マスの部屋からスピードブースターで、ナビゲーションルームまで近道ができる。途中の隠し通路でミサイルタンクを入手しよう。また、3×3マスの部屋右の通路では敵を全滅させてハッチを開こう。

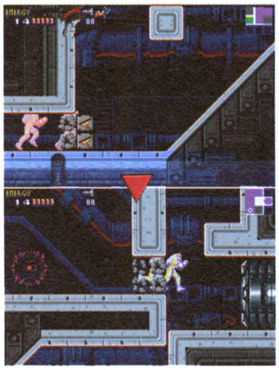
隠し通路に侵入!



↑4×2マスの部屋の右下のカベをブースターで破壊

↑隠し通路に入ったら上段のミサイルタンク入手

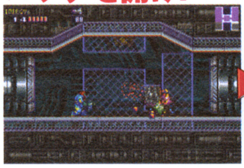
大部屋の下を突っ切れ!



↑ミサイルタンクを取ったら左に戻り、そこから走る

↑3×3マスの部屋右のハッチまで一気に走れる

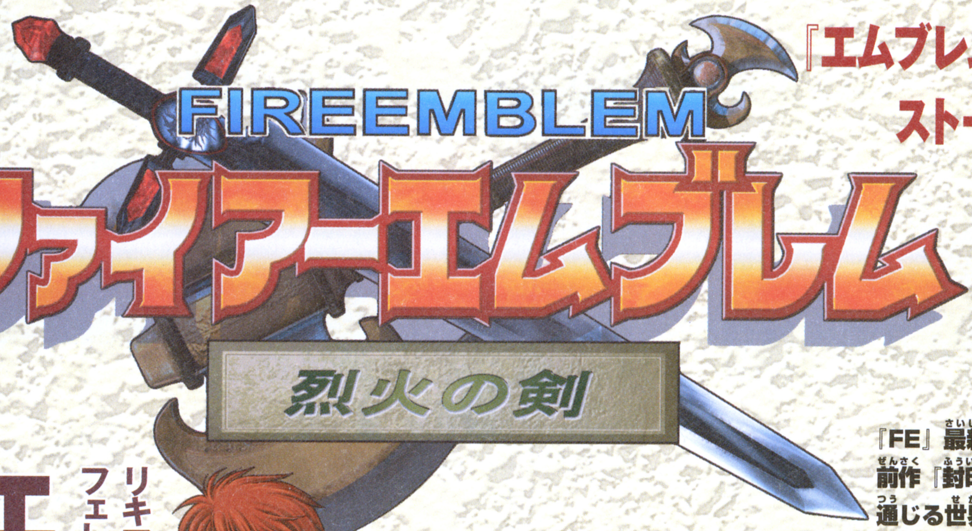
シーザを倒してハッチを開け!



↑シーザを倒すと天井に金のシーザが出現。倒すとハッチが開くぞ

『封印の剣』の物語から約20年前、ロイの父親と

『エムブレム』シリーズ最新作のストーリー、システム速報!!

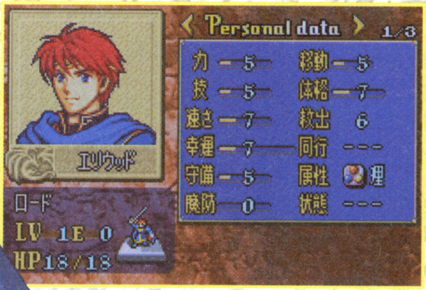


GBアドバンス	
タイトル	ファイアーエムブレム 烈火の剣
発売元	任天堂
発売日	4月25日
価格	4800円
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	未定

『FE』最新作が早くもGBAに登場。今作は、前作『封印の剣』の約20年前が舞台。前作に通じる世界観に、ロイの父親エリウッドたち2人の主人公を中心とした新たな物語だ！

エリウッド

リキア地方の有力貴族 フェレ侯爵の息子



↑➡主人公の1人、エリウッド。エリウッドは実戦経験を持たないまま戦うことに…。『封印の剣』ではロイの父親として登場。すでに病気に冒されていた

↑➡エリウッドと同様に正義感の強い性格。父親にそっくりだ

『封印の剣』の主人公 エリウッドの息子 ロイ

勝手に大予想① タイトルの謎
前作の神将器との関係が？

今作のタイトル『～烈火の剣』。じつは、前作『封印の剣』の第8章外伝のタイトルと同じ名前なのだ。第8章外伝で入手できる神将器は「デュランダル」という剣。ロゴの後ろにある剣はデュランダル、そしてもう1つの斧も神将器「アルマーズ」か？今作の物語のカギになるのかも。

↑タイトルがまったく同じ。前作をプレイした人は今作のタイトルを聞いてピンと来たはず

デュランダル

↑八神将が竜を倒すために用いたとされる伝説の武器（神将器）「デュランダル」。この剣が『FE』最新作の物語に登場するのだろうか？

ロイと同様に正義感にあふれる物語後半の主人公

 ©2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

若き女剣士の物語があった!!

プレイヤーは軍師になって旅に同行

前作『封印の剣』と同じエレブ大陸が物語の舞台。『封印の剣』の物語からさかのぼること約20年前の、2人の主人公の物語だ。物語は前後半に分かれており、前半の主人公はリン、後半はロイの父親であるエリウッド。

リンはリキアの貴族キアラン侯爵を祖父に持つサカ人の少女剣士。あるとき、行き倒れの旅人を発見したリン。2人で素性を話し合ううちに意気投合、旅に同行することになる。

リンに同行する旅人はプレイヤー自身。軍師としてプレイヤーが指示を出し、リンの旅をサポートするのだ。

リン（本名：リンディス）

リキア地方の貴族キアラン侯爵の孫娘

女ながら剣技の腕抜群

物語前半の主人公

↑リンと出会った「旅人」(プレイヤー)。剣の腕は抜群だが戦いの経験が不足しているリンに、軍師として的確な指示を出し、立ちはだかる敵を倒していく

←↑物語の冒頭、リンがプレイヤーに名前を問い掛けてくる。プレイヤーの名前、誕生月、血液型、性別を入力して、軍師としてデビュー！

前後半に分かれた物語がやがて交錯する

リンの冒険の目的はリキアのキアラン侯爵に会うこと。それを達成すると、もう1人の主人公エリウッドの物語がはじまる。主人公2人は物語の途中で出会い、いつしか大きな陰謀の渦に巻き込まれることに…。

←護衛のためリキアより派遣された2人の騎士と遭遇

エリウッドのクラスは「レイピア」が使えるロード

←物語後半の主人公エリウッドのバトルシーン。エリウッドのクラスはロード。ロードだけが扱える武器「レイピア」で敵と戦う

勝手に大予想② あのキャラにそっくり

リンは前作登場キャラの母？

前半の主人公リンはシリーズ初登場のキャラクタ。でも、前作のプレイヤーはその姿に見覚えがあるのでは？ 前作に登場した剣士フィルにそっくりなのだ。そういえば、フィルの亡き母親は凄腕の剣士…という設定。見た目、設定から、2人は親子だと思われるのだが…。

➡亡き母について語るフィル。母がリンだとすると「人を外見で判断して勘違いする」シーンが今作にあるかも？

『封印の剣』から進化を遂げたシステム

戦闘システムなど、シミュレーションRPGとしての基本は前作を踏襲している『烈火の剣』。「支援システム」や「外伝マップ」など前作で好評だったシステムはそのままに、新たなシステムを追加している。今回は新ユニットなど、『烈火の剣』ならではの新たなシステムを3つ紹介する。

⬆リンのパラメータ画面。パラメータの項目に関してはとくに変更点はないようだ

バードの楽器がたて琴から笛に

⬅⬆行動が終わったユニットを再行動させるバードの「奏でる」。前作ではたて琴を奏でていたが、今作は笛を奏でるのだ

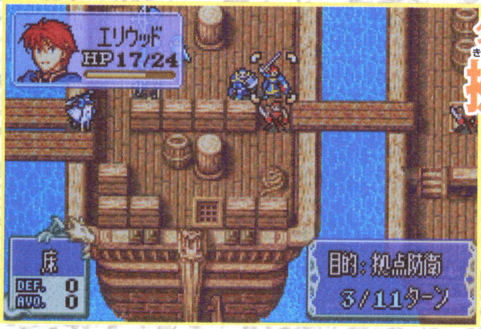
マップのクリア条件が多彩に

城もしくは玉座を制圧すれば、マップクリア(最終章除く)だった前作。今作はクリア条件が多彩になり、さまざまな条件のもとでマップを攻略しなければいけなくなったのだ。敵を「全滅」させたり、自軍の拠点を規定のターン数だけ「防衛」するなど、豊富なバリエーションが用意されているぞ。

前作でもおなじみ 玉座制圧

⬅主人公(ロード)が城(玉座)の上で、制圧コマンドを選ぶ。画面左下にクリア条件が表示されるように!

画面左下にクリア条件が



ターン制限あり 拠点防衛

⬅特定のターン数、自分の拠点を敵から守る「拠点防衛」。規定ターンまで、敵の攻撃を防ぐのだ

天候が状況によって変化するマップ

前作では砂嵐や雪で視界が悪くなるマップは存在したが、今回は「雨」や「雪」でユニットの移動力に変化が起きるマップが登場。しかも、同じマップ中でターンごとに天候が変化するのだ。自軍だけでなく敵も同様に天候の変化の影響を受ける。天候が変わるタイミングを読む戦略が重要だぞ。

ユニットの移動力に大きな影響が!!

⬅雨が降り注ぐマップ。新要素の天候の変化で、いきなり晴れたりすることも。きっちりと戦略を立てないと苦戦を強いられそう

2つのユニットが新登場

シミュレーションパートで敵と戦うユニットの種類が追加された。現在のところ判明している新ユニットは狂戦士と修道士の2つ。バーサーカーの亜種である狂戦士は斧を使うようだ。下級職である修道士は光魔法の使い手。この2つ以外に、新ユニットが登場するかもしれない?

バーサーカーの亜種 狂戦士

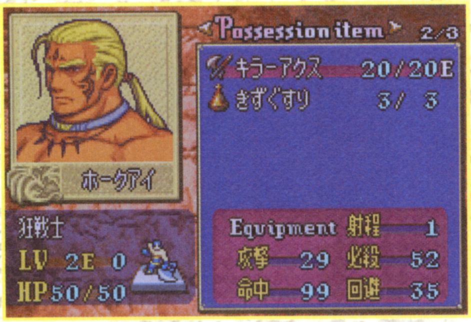
⬅バーサーカーの亜種である狂戦士。バーサーカーは必殺率が高く、一撃の威力が大きかったが、狂戦士はどうなる?

光魔法の使い手 修道士

⬅光魔法の使い手の修道士。前作では光魔法の使い手は上級職の司祭のみ。今作は早い段階から光魔法を使う機会がありそう

2人の主人公をサポートする心強き仲間たち

2人の主人公は物語の行く先々で、いろんな仲間と出会い、冒険をともにしていくことになる。今回、仲間になるだろうと思われるのは前ページの修道士、狂戦士、バード、アーチャーの4人。そのほかにもここに掲載している会話シーンのキャラが仲間になりそうな予感。前作よりもボリュームを増した本作だけに、まだまだたくさんのキャラが登場するハズ。



←いかにも力強そうな面構えの狂戦士。LV2にもかかわらず高いHPに注目

⬇物語後半の主人公エリウッドに志願して仲間になる女の子。間接攻撃で後方から攻撃を支援できる貴重なアーチャー

この女性が物語のカギ？

今作のメインイラストで大きな存在感のこの女性。まだ、彼女についての情報はまったくないが、その位置、大きさから重要キャラか？

⬆前作ではイドゥンが物語のカギを握っていたが…今作は？

魅力的な仲間が多数登場する

➡2人はもともと知り合い？ 右側はその身なりから盗賊系か

⬅2人とも見覚えがある顔だが…。左は前作でロイの軍師的役割をマリナスか？

⬆アーチャーの攻撃シーン。命中率はなかなかのもの

勝手に大予想③ 見覚えがあるキャラ 前作のキャラぞくぞく登場？

主人公のエリウッドをはじめ、前作登場のキャラクタがゾクゾクと登場する今作。ここに、詳細はまだ不明だが、前作をプレイした人にとってピンと来る写真を3つ用意した。どれも、あのキャラかも…と思ってしまうほど激似。このほかにもまだまだ登場するかもしれないね。

⬅⬇位が高いエリウッドに気軽に話しかけるこの人物。リリーナの父？

⬅⬇ヒゲはないけど、バアトルにそっくり。リンとの出会いはあるのだろうか？

⬅⬇リンに仕える赤い騎士。前作のアレンと雰囲気が似ている。アレンの父か？

新たに4タイプのプレイヤーキャラが加わりより深みのあるパーティが可能に!!

最大4人同時プレイ可能な

SHINING SOUL II
シャイニング・ソウルII

『シャイニング・ソウル』は、太古より光と闇の戦いが繰り広げられるファンタジーの世界を舞台にしたアクションRPG。その最大の特徴は、通信ケーブルを使って他のプレイヤーと一緒に冒険できること。『II』ではプレイヤーキャラを8タイプの中から選択可能となり、より多彩で深みのあるパーティプレイが楽しめるようになるのだ。

GBアドバンス	
タイトル	シャイニング・ソウルII
発売元	セガ
発売日	今夏
価格	未定
ジャンル	コミュニケーションRPG
プレイ人数	1人用（マルチプレイ最大4人対応）
備考	GBA専用通信ケーブル対応

GBAならではの最大4人マルチプレイを実現、スマッシュヒットを遂げたRPG『シャイニングソウル』が、システムにより磨きをかけ帰ってきた!!

↑ゲーム開始時にプレイキャラを選択。キャラごとに得意不得意があるのだ

←マルチプレイでは各キャラの能力をいかした戦い方が重要になってくる

カラー変更OKでバリエーションも豊富

 ©SEGA CORPRATION,2003

コミュニケーションRPG再び!!

1人プレイ用のクエストを大幅増強

前作で単調になりがちだった1人プレイは、『Ⅱ』ではシナリオ性が大幅に強化。大小さまざまなイベントやクエストが用意された。単なるレベル上げとしての1人プレイではなく、ゲームの世界観をより深く味わえる作りになったとのこと。マルチプレイとはまた違った魅力が味わえるはずだ。

⬆物語の背景がわかるイベントも発生

⬆ボスはやはり物語に深く関わるイベントが…

ダンジョン・街もボリュームアップ

ダンジョンは、館や墓地、砂漠、船内などバリエーションがより豊富になり、「イベント専用フロア」、「トラップ専用フロア」、「ルート分岐フロア」などテーマのある構成となっている。また冒険の拠点となる街も大きくなり、新たな要素が追加されているようだ。

⬆ここは風景から予想して墓地だろうか…？

⬆街のショップではこんな親子が登場

⬆屋内は立体的な段差の概念があるようだ

マルチプレイで新たに協力技が発動

『Ⅱ』からの新たな要素は、プレイヤーキャラの追加以外にも多数盛り込まれている。そのひとつが、マルチプレイ時だけの新要素、スペシャル攻撃「ソウル玉」だ。これは、パーティの中心に光の球を発生させ、それを使って敵を倒したり、仕掛けをクリアするというもの。まだ詳しいことはわかっていないが、攻撃方法としてだけでなく、ダンジョンの謎解きなどにも使われることになりそうだ。

ソウル玉!!(仮称)

⬆4人の真ん中に発生したソウルボールをうまく誘導して敵に当てて倒すことができた

宝箱も開けられる

⬆開け方のわからなかった宝箱だったが、なんとソウル玉で開いたぞ

2人プレイでもOK

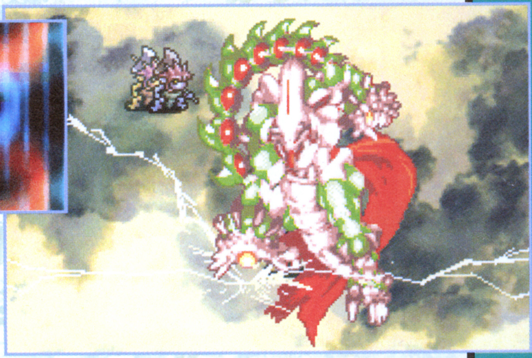
⬆4人ではなく2人でもソウル玉は発生させることができるようだ

召喚獣・召喚魔法ももちろん健在

派手な演出で出現し、敵に大きなダメージを与える召喚獣・召喚魔法は『Ⅱ』でも健在。今回は召喚獣を2体紹介したが、このほかにもまだ登場してくるはずだ。

➡これは「ゴーレム」のソウルを召喚したシーン。迫力の巨大キャラだ

⬆派手な閃光とともに強大なソウルを召喚!!



➡まだ名前のわからない謎の召喚獣。ドラゴンのような姿をしているが、いったいどんな力を持っているのだろうか？

SPECIAL REPORT

特報

さらに強力なドラキュラが誕生!?
新たに始まる『ドラキュラ』ストーリー！

Castlevania™ キャッスルヴァニア
暁月（あかつき）の円舞曲（メヌエット）

人気シリーズ『ドラキュラ』の流れを組む2Dアクションゲーム、『キャッスルバニア』最新作の発売が決定！　新システム「タクティカルソウル」を搭載して、より多彩で派手なアクションが可能になっているぞ。

GBアドバンス			
タイトル	キャッスルヴァニア　暁月の円舞曲	ジャンル	アクション
発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
発売日	5月8日	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	5,800円		

次々に現れるモンスターを倒しながら
ドラキュラ城を探索していく

今作の基本システムは、これまでと同じ、ダンジョン探索型の2Dアクション。プレイヤーは、主人公の来須蒼真を操作してモンスターを倒しながら、謎に満ちたドラキュラ城を進む。目指すは、城の最奥にある城主の間だ。

↑手に入れた武器やアイテムを駆使しながら、ドラキュラ城を探索していくのだ

↑ドラキュラ城には、数多くのモンスターが住む。一度倒した敵は、特徴が記録される

大迫力のボス戦も健在!!

↑城の中には巨大なボスモンスターも生息。強敵との、ド派手な戦闘が繰り広げられる

魂を取り込む能力を持つ
来須蒼真

本編の主人公。皆既日食を見に行く途中でドラキュラ城に連れてこられてしまう。もとの世界に帰るため、戦うことを決意する。

←蒼真は、モンスターの魂を自分で使うことができる

ドラキュラ城に集められた人々の物語

ドラキュラ城は、地上ではなく、日食の中に存在している。そこに集められた人々が、今作のドラマを展開していく。

←人々との会話で、徐々に謎が明らかになっていく

story >>>

2035年、日本で皆既日食が起こった。来須蒼真は、幼なじみの白馬弥那と、このイベントを楽しむため、彼女の住む神社へと向かう。しかし、鳥居をくぐると蒼真の意識は薄れていった…。気がつくと、彼は不思議な城の中に横たわっていた。

©1986 2003 KONAMI&Konami Computer Entertainment Tokyo.

モンスターの魂を自分の力にする新システム「タクティカルソウル」

「タクティカルソウル」とは、具体的には、敵モンスターが持っている攻撃や移動などの能力を、自分が使うことができるというものだ。これによって、攻撃の技などのアクションが、これまでのシリーズとはくらべものにならないほど増えているぞ。

⬅新たに獲得した強力なアクションで、モンスターと対決!

↑魂は、そのモンスターを倒すことや、部屋に置かれているものを取ることで手に入る

装備して使う

↑手に入れた魂は、メニュー画面で装備することによって使えるようになる

友達と魂の交換(change)もできるぞ

ゲームで入手したモンスターの魂は、GBA専用通信ケーブルを使うことで、友達との交換が可能。友達と協力して魂のコンプリートを目指そう。また、友達から強力な魂をもらえば、より簡単にゲームを進めることもできるぞ。

↑スタート画面には「SOUL TRADE」の文字が。通信交換は、シリーズ初の機能だ

友達の能力をゲット!

↑テクニックに自信がない人でも、最初から強力な技を使うことができる

使える魂は100種類以上!!

「タクティカルソウル」によって使えるようになる技の種類は全部で、なんと100種類以上。それらには、強力な武器を使えるようになる攻撃的なものから、長い距離をジャンプできるというような移動用のものまで、様々なものがあるぞ。

大いなる力の発動!?

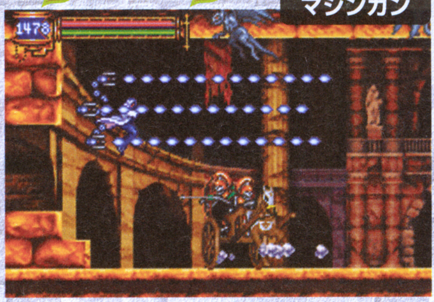
天使降臨

↑蒼真の後ろに巨大な天使のようなものが出現。この魂は、なにか特別な力なのだろうか?

飛び蹴り

体当たり

マシンガン



炎攻撃

↑「タクティカルソウル」によって、使えるようになる技の数々。跳び蹴りのようなものから、多数の弾を打ち出すマシンガンタイプ、さらには、巨大な炎を出す技など、実に多彩な技が使用可能なのだ

蒼真の幼なじみ

白馬弥那

蒼真の幼なじみで、白馬神社の一人娘。皆既日食の晩、蒼真とともにドラキュラ城に連れてこられてしまう。

ドラキュラの秘密を知る?

有角幻也

ドラキュラ復活の予言を知る謎の男。機密機関に属しているらしい。

↑ドラキュラ城に召喚された蒼真は、彼の説明によって自らの力を自覚する

新興宗教の教祖

グラハム・ジョーンズ

新興宗教の教祖。世界の終焉を吹聴することで信者を増やしている。

10タイトルが発売中!

ディズニーキャラクターの世界観をそのままに、本格派のスポーツゲームが楽しめるのが、この「ディズニースポーツ」シリーズ。世界中で愛されているディズニーキャラクターと、スポーツゲームに定評のあるコナミのコラボレーションなのだ!!

KONAMI PRESENTS

コナミが贈る、ディズニースポーツシリーズ一挙紹介!

Disney Sports

ディズニースポーツ：モトクロス

GBA版
5800円
1～4人用（マルチカートリッジプレイ対応）

ワイルドに走ろう!

タフなバイクで荒れ地を走るモトクロスレース。スピードと、華麗なテクニックで誰よりも早くゴールを目指せ! 最大4人までの同時対戦もできるぞ。

⬅2人同時プレイなら、ソフトは1つでOK。3人なら2つ、4人なら3つのソフトが必要だ

⬆モトクロスバイクをコントロールして、障害物を上手くよけよう

⬆ドラム缶で燃料を補給しながらターボを使おう

⬆落ちているジュエルを取ってゲージを貯めると、トリックを決めることができるのだ

⬆コースには、大砲などのさまざまなギミックが仕掛けられているぞ。上手く利用しよう

⬆レース以外にも3種類のミニゲームを遊ぶことができるんだ。お手軽に楽しめるぞ

ディズニースポーツ：スノーボーディング

GBA版
5800円
1～2人用（マルチカートリッジプレイ対応）

レースしトリックし!

冬の定番スポーツ、スノーボードにディズニーキャラクターたちが挑戦! ゴールを目指して1対1の勝負をするレースモードや、華麗なトリックを競うモードなどが楽しめる。オリジナルのボードもカッコイイのだ。

⬆1対1で競い合うレースモード。マジックゲージが溜まれば、マジックを使うこともできる

⬆オリジナルデザインのボード。特定の条件がそろえば新たなボードが手に入るんだ

⬆使用キャラクターによって、性能が全然違うのだ。グーフィーがトリックが得意だぞ

⬆連続でトリックを決めて高得点を目指そう

ボードは全部で25種類もあるぞ!

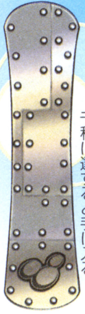
●ホッパーII
⬆ジャンプ滞空時間が累積で千秒に達すると手に入る

●メヌエットII
⬆累積で一万回のフリップをすると手に入れることができる

●メッセージ
⬆始めのステージをクリアすると手に入る。付加機能はナシ

●BD∞マスター
⬆全モードクリアで入手。レースに勝利すると成長することが…

●リベロβ
⬆ラリーコースの、チューブコースで転倒せずにクリアすると…



●グライダーIIα
⬆グライダー滞空時間が累積で千秒に達すると手に入る

お楽しみの隠しコマンド大公開

⬆「PRESS START」と表示されているタイトル画面でコマンドを入力してみよう。成功するとスタート音が変化して、効果が得られるぞ

全ステージ使用可	←↑→↓←↑↓A
全挑発メッセージ使用可	↑↑↓↓←→←→←BA
全チュートリアルメッセージ使用可	↑↑↓↓LRLRBA
ハミングバード取得	↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓BBBBBBB→→→

©Disney Enterprises,Inc.

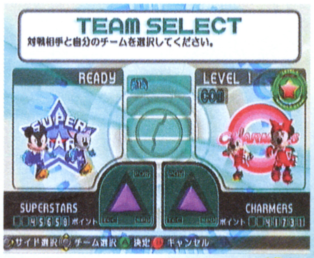
ディズニースポーツ：サッカー

GC版 6800円/1~4人用 メモリーカード15ブロック

GBA版 5800円 1~4人用（マルチカートリッジプレイ対応）

マジックシュートを決めろ！

いつもとちょっと違う、クールな表情のミッキーマウスたちが活躍するサッカーゲーム。試合に勝ってシューズをゲットすると、さまざまな効果のある「マジック」を発動することができる。ダイナミックなサッカー楽しもう。



←GC版、GBA版ともに同じチームが活躍する。チームによって特性が違うんだ（画面はGC版）

↑これはGBA版の画面、ファイアシュートのマジックを発動した場面なのだ

↑手に入れたシューズを装備することで、いろんなマジックを発動できるぞ（画面はGBA版）

ディズニースポーツ：アメリカンフットボール

GC版 6800円/1~4人用 メモリーカード41ブロック

GBA版 5800円 1人用

アメリカの国民的スポーツ

本場アメリカでは国民的なスポーツとして親しまれているアメフト。肉体がぶつかり合う激しいスポーツながら、高い戦略が勝敗を分ける。相手の出方を読みながら対戦だ！

↑ボールを持ったらゴール目指してひた走れ

↑数多くのフォーメーション。アメフトならではの戦略性だ

↑トライの瞬間。花火が上がってカッコイイ演出が！

↑スチームローラーズ対スペースナッツの対決

↑横スクロールが基本のGBA版の画面。基本的な操作方法などはGC版と同じなのだ

ディズニースポーツ：バスケットボール

GC版 6800円/1~4人用 メモリーカード15ブロック
GBA版 5800円 1~4人用（マルチカートリッジプレイ対応）

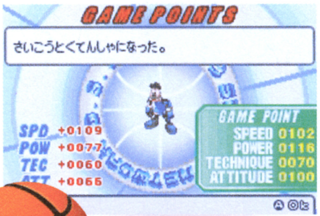
ダンクで得点!!

華麗なパス回しと豪快なダンクシュート! スピーディに試合が展開するバスケットボールにも、ディズニーキャラクターが登場。GC版は3人同士のスリーオンスリー、GBA版は2対2のツーオンツー方式の試合が楽しめるのだ。

↑他のシリーズ同様、マジックを使用して華麗なシュートを決めることもできるのだ

↑GBA版は、2対2のツーオンツーで試合が行われる。小さな画面で楽しむにはピッタリだ

↑ステージも様々な場所が用意されている



↑GBA版にはキャラクターの成長要素もあるのだ

↑ドナルドダックのダンクシュート!! 普通ではなかなかできないダンクも、これなら簡単!!

ディズニースポーツ：スケートボーディング

GC版 6800円/1~4人用 メモリーカード15ブロック
GBA版 5800円 1~2人用（マルチカートリッジプレイ対応）

華麗なトリックをキメろ!

ストリートでもっともカッコいいスポーツ、スケボー。難しいトリックも、ディズニーキャラクターたちは華麗にキメっ! ステージにあるチェックポイントを全て通過して、次のステージを目指そう。

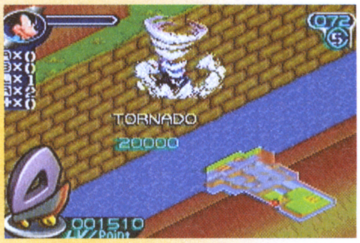
↑ステージに散らばるチェックポイントを通過

↑いろんなステージがあるのでじっくり楽しめるぞ

↑ステージにはいろんなものが隠されている

↑マジックの「ロケットプッシュ」で猛ダッシュ

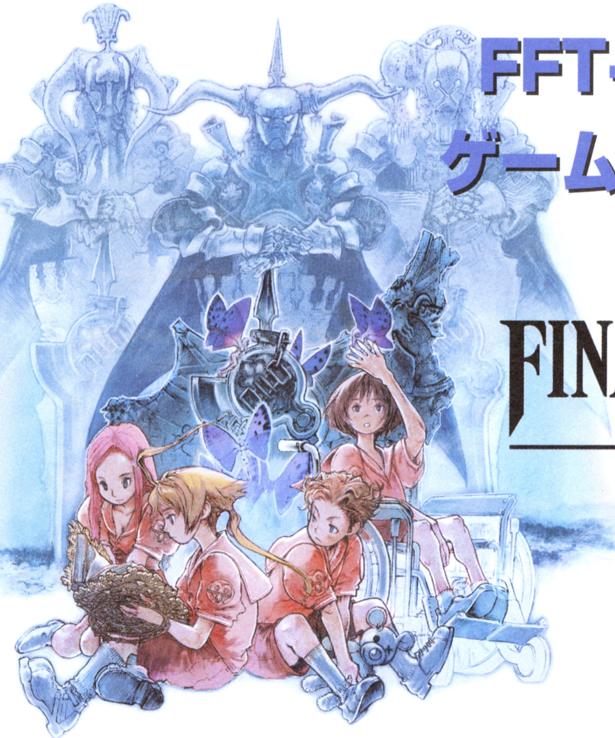
↑GBA版には親切なチュートリアルモードもついているぞ。ここで操作方法を覚えちゃおう



↑GBA版には通常のトリックより複雑なコマンドのスペシャル技もある。これで高得点を狙おう

↑トリックを決めて得点を競う「トリックコンテスト」もあるぞ

FFT-Aの基本システム解説とゲーム序盤のクエストを攻略！



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™
ファイナルファンタジータクティクス アドバンス

異世界イヴァリースでの冒険をサポート！　今回は、ゲーム序盤の8つのメインクエストとサブクエストを攻略していくぞ。

GBアドバンス

タイトル	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス	ジャンル	シミュレーションRPG
発売元	スクウェア	プレイ人数	1～2人用
発売日	発売中	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5800円		

システム解析　リージョンクリエイトで冒険しやすい世界を創る

クエストをクリアすることで入手できる拠点シンボル。「リージョンクリエイト」とは、この拠点シンボルをマップ上に配置し、好きなようにイヴァリースのマップを創ることができるシステムだ。拠点シンボルを上手に配置し、冒険を行ないやすい世界を創ろう。

⬆異世界に来たばかりの頃はマップ上の拠点シンボルの数も少ないが…

⬆ストーリーを進めるうちに拠点シンボルが増え、さまざまな場所に行けるようになるのだ

街の中にある さまざまな施設を紹介

異世界に点在する街には、パブやショップのほかにさまざまな施設が存在。ここで紹介している2つの施設以外にも、ロウカードのトレードができる「カードキーパー」という施設も、どこかの街に存在するのだ。

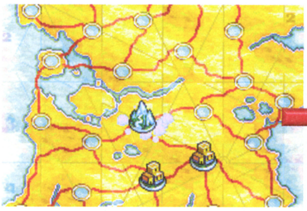
⬆生け捕りにしたモンスターを預かってくれる施設。始まりの街シリルに存在する

⬆エンゲージでロウを破った者が送られる施設。山岳都市スプロムにある

トレジャーハントで隠れたアイテムを見つけ出せ

クエストをクリア後に入手した拠点シンボルをマップ上に配置すると、拠点シンボルが震えることがある。これは、その場所に隠されていたトレジャーがみつかったしるし。早速その拠点に行って、トレジャーを手に入れよう。なお、出現するトレジャーの中身は、拠点シンボルの配置した位置の並びによってさまざまに変化する。

⬆クエストクリアで入手した拠点シンボルは、好きな場所に自由に配置することができる


⬆マップ上に拠点シンボルを配置した際に起こる強力な衝撃によって…

⬇近くにある拠点シンボルが震えた！　早速移動してトレジャーを手に入れるのだ！

⬆➡トレジャーハントを選んで探索開始…。装備品を手に入れることができたぞ

アイテムゲット！

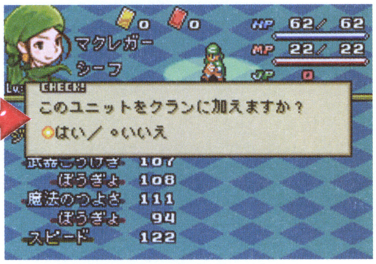
©2003 SQUARE CO.,LTD.All Rights Reserved.DESIGN WORK DIRECTION Hideo Minaba CHARACTER DESIGN Ryoma Ito

システム解析 クランのレベルを上げ最強のクランを目指そう

クエストをクリアすると、報酬以外に「クランポイント」と呼ばれるクランレベルを上げることのできるポイントが入手できる。クランを成長させることで、ショップでの買い物が安くできるなどのメリットがあるのだ。

↑苦戦の末にクエストクリア。クランの経験値にあたるクランポイントが加算されて…

↑見事にクランのレベルがアップ！　多くのクエストをクリアしてレベルをどんどん上げていこう



↑→クエストをクリアするとクランレベルが上がるほかに、仲間が増えることもある

拠点を解放し縄張りを広げよう

クエストの中にはクリアすることで拠点を解放し、自分たちのクランの勢力下に治めることができるものも存在。特に、街などの拠点を解放すると、ショップでの買い物やパブでの情報料が安くすむメリットがあるぞ。

↑→拠点開放クエストは旗が目印。優先的にクリアしたいクエストの1つだ

↑→拠点解放後は開放した拠点シンボルの色が変化して表示されるようになるのだ

クエストをクリアしクランスキルを上げる

クランのステータスには、クランの名声や格を表すクランレベルのほかに、「クランスキル」と呼ばれる全8種類のスキルが存在。この「クランスキル」も、クランレベルと同様にクエストをクリアすることで成長していく。「クランスキル」が一定レベルに満たないと引き受けられないクエストもあるので、全てのスキルを成長させよう。

↑クエストの多くは、街にあるパブで受ける。受けるクエストによって上がるスキルも異なるぞ

さまざまなクエストを経験しよう！

↑→いろいろなクエストをクリアし、それに応じたスキルレベルを上げていく。レベルを上げると、時にはアイテムが手に入ることもあるぞ

クランスキルの見方

アイコン	名称	スキル説明	アイコン	名称	スキル説明
	戦闘スキル	武器を使っての戦闘能力に関わるスキル。		魔法スキル	魔法での攻撃能力に関わるスキル。
	鍛冶スキル	武器に関わるスキル。剣術大会などで上がる。		細工スキル	アイテムの加工などのクエストに関わるスキル。
	鑑定スキル	アイテム入手のクエストで上がりやすいスキル。		採取スキル	もの探しなどのクエストで上がりやすいスキル。
	交渉スキル	交渉能力に関わるスキル。高いと成功しやすい。		追跡スキル	人探しのクエストなどで上がりやすいスキル。

マーシュの前に立ちはだかる ライバルクランを紹介

主人公マーシュたちのクラン以外にも、異世界イヴァリースにはさまざまなクランが存在。これらのクランとは、主にクエストやクラン同士のエンゲージで顔を合わせることになるのだ。

マーブルクラン

相手に関わり無く、問答無用でエンゲージを挑んでくる怖いもの知らずのクラン。猪突猛進タイプなため、ひきょうな戦い方を嫌う傾向があるようだ。

アントリオン

主にモンスターだけで構成された異色のクラン。強烈な攻撃力と堅い防御力を併せ持つ、強敵揃いなので、戦う前は準備を怠らないようにしよう。

ボルゾイクライン

異世界イヴァリースの各地で暴れ回る悪名高きクラン。物語序盤のうちから、クエストやエンゲージなどで、何度も顔を合わせることになるクランだ。

システム解析 ジョブチェンジを利用して隙のないパーティを作ろう

ジョブは、大きく分けて戦士系と魔道士系の2種類に分けられ、戦士系は前線で戦い、魔道士系は後方で魔法などを用いて攻撃や援護を行なう、とそれぞれエンゲージでの役割が異なる。以下の図鑑を参考に、エンゲージに参加するメンバーのジョブが偏ることのないようにユニットをジョブチェンジさせ、バランス良く出撃メンバーを選択、エンゲージを有利にしよう。

↑クランの初期メンバーは、主人公マーシュと各種族から1人ずつの計6人だ

↑初期ジョブ以外のジョブを出現させるには、各ジョブでアビリティをマスターする必要がある

アビリティをマスターしジョブチェンジを行なう

初期ジョブ以外のジョブにジョブチェンジするには、初期のジョブで経験を積み、いくつかのアビリティをマスターする必要がある。マスターに必要なアビリティポイントは、クエストやエンゲージで入手することができるぞ。

ジョブチェンジの例

↑➡ヴィエラ族は白魔道士や精霊使いのジョブを経て、召喚士にジョブチェンジ可能になる

ジョブ図鑑

人間族

人間は、突出した能力がなく、全てにおいて平均的な能力を持つ。どのジョブも無難にこなせる種族だ。

ソルジャー 剣を手にして戦う、戦士系の基本ジョブで、武器攻撃を得意とする。アクションアビリティは「戦技」。

シーフ 初期ジョブの1つで、素早い身のこなしができる。アクションアビリティ「盗む」が特徴的なジョブだ。

パラディン 味方ユニットの援護や護衛に最適な守りに長けたジョブ。攻撃力も高く、攻守において頼れるジョブだ。

闘士 ブレードを用いて敵をなぎ払う、人間族が就けるジョブの中で、最も剣術に長けたジョブで、攻撃力も高い。

狩人 弓使いの上位ジョブにあたるジョブ。ヘビークロスボウを主な武器とし、後方から攻撃を行なうジョブだ。

白魔道士 回復や味方の支援効果のあるアクションアビリティ「白魔法」を使える魔道士系の基本ジョブ。

黒魔道士 さまざまな攻撃魔法を得意とするジョブ。アクションアビリティの「黒魔法」で敵から離れて戦える。

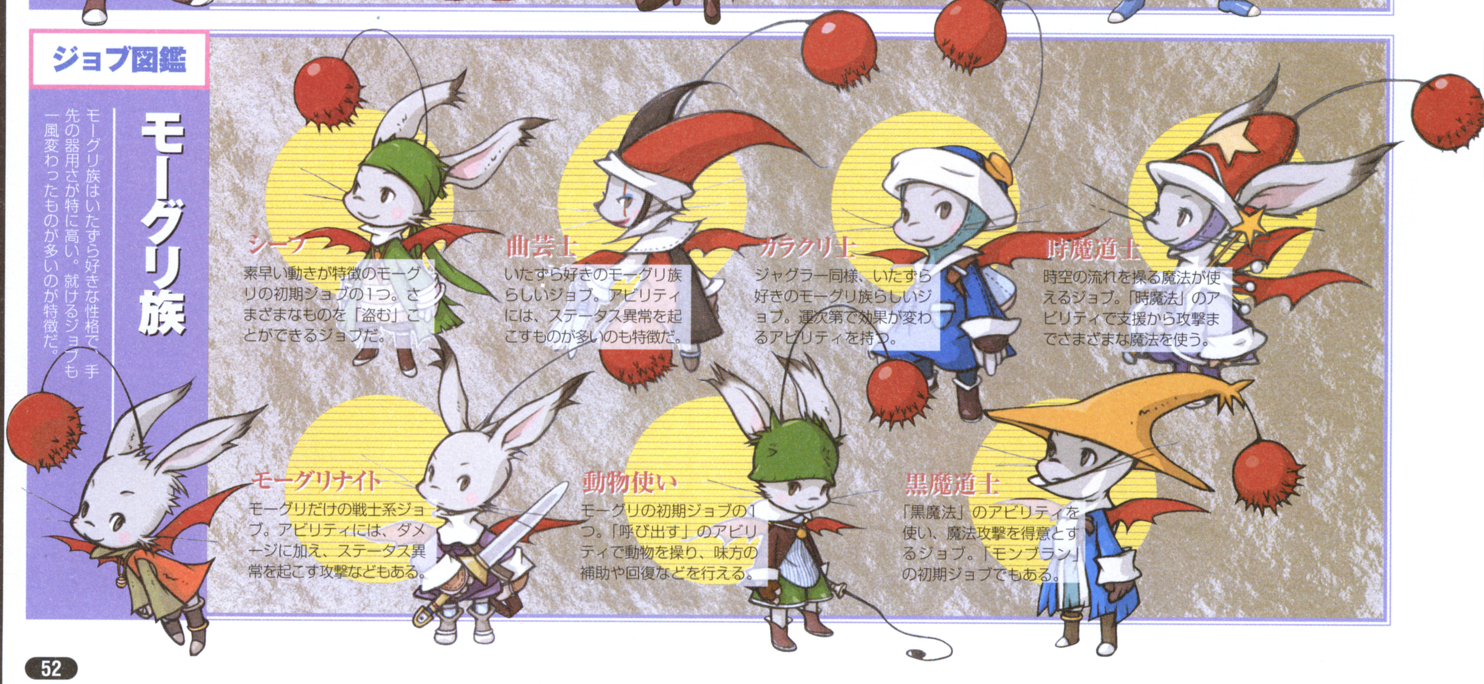
青魔道士 モンスターの使う特殊攻撃を、を自分の身に受けることで覚え、攻撃手段とできる一風変わったジョブ。

弓使い 弓を使って後方からの攻撃が可能なジョブ。アクションアビリティ「狙う」で敵を無力化することも可能だ。

ジョブ図鑑

モーグリ族

モーグリ族はいたずら好きな性格で、手先の器用さが特に高い。就けるジョブも一風変わったものが多いのが特徴だ。



シーフ 素早い動きが特徴のモーグリの初期ジョブの1つ。さまざまなものを「盗む」ことができるジョブだ。

曲芸士 いたずら好きのモーグリ族らしいジョブ。アビリティには、ステータス異常を起こすものが多いのも特徴だ。

カラクリ士 ジャグラー同様、いたずら好きのモーグリ族らしいジョブ。運次第で効果が変わるアビリティを持つ。

時魔道士 時空の流れを操る魔法が使えるジョブ。「時魔法」のアビリティで支援から攻撃までさまざまな魔法を使う。

モーグリナイト モーグリだけの戦士系ジョブ。アビリティには、ダメージに加え、ステータス異常を起こす攻撃などもある。

動物使い モーグリの初期ジョブの1つ。「呼び出す」のアビリティで動物を操り、味方の補助や回復などを行える。

黒魔道士 「黒魔法」のアビリティを使い、魔法攻撃を得意とするジョブ。「モンブラン」の初期ジョブでもある。

ジョブ図鑑

ヴィエラ族

素早い身のこなしと聖霊たちと交信できる長い耳が特徴の種族。素早さを活かせるジョブに向いている種族だ。

弓使い
弓を使い遠距離攻撃を得意とするジョブ。素早い動きで、敵に近づかれることなく攻撃をすることも可能だ。

アサシン
ヴィエラ族の素早さを最も活かした上級ジョブ。刀を武器とし、ステータス異常を起こす攻撃が繰り出せる。

召喚士
ヴィエラ族のみが就くことのできる、召喚魔法を使うジョブ。召喚獣は広範囲の敵を攻撃できる攻撃魔法だ。

精霊使い
精霊の力を借りて敵を攻撃するジョブ。精霊の持つ、さまざまな属性に応じた、攻撃を繰り出せるのだ。

フェンサー
細身の剣を使う、ヴィエラ族の初期ジョブの1つ。「突剣技」のアビリティで、さまざまな攻撃を繰り出す。

白魔道士
アビリティ「白魔法」を使える魔道士系の基本ジョブ。召喚士はこのジョブの上位ジョブにあたる。

赤魔道士
いくつかの黒魔法と、時魔法とは系統の違う、時を操る魔法を唱えられる、使い勝手の良いジョブだ。

ジョブ図鑑

バンガ族

強靭な肉体と荒々しい性格を併せ持つバンガ族。前線で戦う攻撃的なジョブに向いている種族だ。

ウォリアー
剣を使っての攻撃を得意とするジョブ。ソルジャーとは異なる効果を持つ「戦技」のアビリティが使える。

守護騎士
バンガ族の特徴を活かした、攻撃・防御力ともに高いジョブ。味方を守るアビリティも使える。

竜騎士
手にしたヤリで戦う戦士系ジョブ。上空から敵を襲うジャンプや、ドラゴンに対して有効なアビリティを持つ。

ビショップ
回復系のアビリティを得意とするホワイトモンクの上位ジョブ。聖属性の最高魔法、ホーリーも使える。

グラディエーター
ウォーリアーの上位ジョブにあたり、剣に魔法の力を宿らせる魔法剣を得意とするジョブだ。

神殿騎士
強力な剣攻撃に加え、敵ユニットのステータス異常を引き起こす補助魔法も使える、戦士系のジョブだ。

ホワイトモンク
バンガ族の誇る強靭な肉体を武器に戦うジョブ。「僧技」のアビリティを使い、敵をなぎ倒していく。

ジョブ図鑑

ン・モゥ族

ン・モゥ族は温和な性格で魔法を扱う能力に長ける。魔法に関する高い能力を持つので魔道士系に向く。

白魔道士
「白魔法」のアビリティで回復や補助魔法を使うジョブ。クランの初期メンバーにも1人在籍しているぞ。

時魔道士
時間や空間、重力を操る「時魔法」が使えるジョブ。サポート・攻撃のどちらでもできるジョブだ。

錬金術士
魔道士系の上位ジョブにあたり、無属性の攻撃魔法や、ステータス異常を起こす錬金術を得意とする。

セージ
ダメージに加えステータス異常も起こせる、黒魔法とは異なる系統の攻撃魔法が使える、魔道士系のジョブ。

黒魔道士
魔道士系の基本ジョブ。ン・モゥ族の魔力の高さを活かし、後方からの魔法攻撃で活躍できるジョブだ。

幻術士
マップ上に存在する全ての敵ユニットをターゲットとする攻撃魔法が使える、魔道士系の上位ジョブ。

魔獣使い
エンゲージに登場するモンスターを自在に操ることができるジョブ。モンスターの多いエンゲージで役立つ。

クエスト攻略

異世界の謎を解くメインクエストの戦略を指南

ここでは、クリアすることでゲームのストーリーが進む「メインクエスト」を攻略する。なお、クエストをクリアすると手に入る報酬のうち、アイテムはランダムで以下の表の中から決まるので、参考にして欲しい。

↑メインクエストはキャンセルできない

↑報酬のアイテムはランダムで決定される

ランダムA		
バーグラーソード	アトモスブレード	バロング
ファルシオン	クリスナイフ	銀のレイピア
くない	浄化の杖	火輪のロッド
雷鳴のロッド	カーボンボウ	法螺貝
カイザーナックル	アイスシールド	三角帽子
火群の衣	バトルブーツ	ジャベリン
バスターソード	まもりの指輪	—

ランダムB		
ゲイルソード	フレイムタン	シャムシール
古代の剣	サムソンの剣	ククリ
ジンフリッサ	虎鉄	祝福の杖
凍雪のロッド	地竜のロッド	スパイクボウ
ラバースピア	ブラックケーナ	猫の爪
クロスヘルム	ダイアアーマー	神鳴の衣
スパイクシューズ	魔法のリング	—

エンゲージでは側面や背後から攻撃しよう

エンゲージに突入した場合は、敵ユニットを正面から攻撃することは避け、できるだけ側面や背後から攻撃するように心がけよう。正面とそれ以外では攻撃の命中率にかなりの差が出るためだ。なお、こちらが攻撃を受ける場合も同様のことが言える。できるだけ背後は取られないようにしよう。

↑敵に背後から攻撃されることは絶対に避けたい

↑正面からの攻撃の成功率は非常に低い

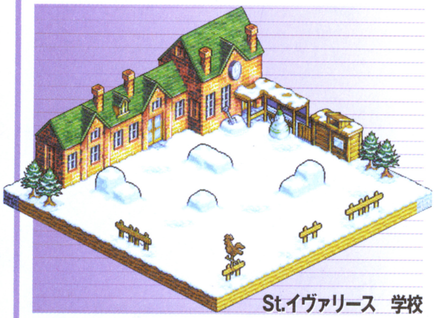
↑側面からの攻撃でも成功率は3/4程度しかない

↑背後からなら高確率で攻撃をヒットさせられる

↑ユニットの向きは魔法攻撃にも影響を与える

メインクエスト 1 雪合戦

情報料	—	必要アイテム	—
勝利条件	雪合戦で勝とう！		



St.イヴァリース 学校

一巡するとクリア

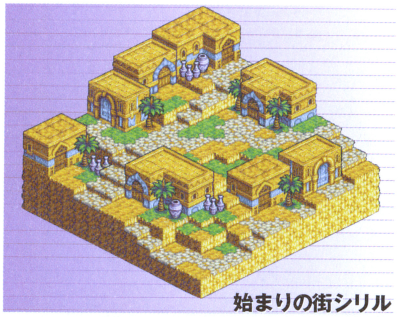
学校の校庭で行なわれるイベント戦闘。敵・味方のユニットのターンが一巡すると終了となる。特にやるべきこともないので、ユニットの向きによる命中率の違いなどを確かめておこう。

↑ここでの攻撃方法は「雪玉を投げる」のみ。雪玉の攻撃力は微々たるものでしかない

↑ユニットの行動が一巡すると、先生が登場し、雪合戦は終了となる

メインクエスト 2 異世界イヴァリース

情報料	—	必要アイテム	—
勝利条件	ひとり残らずたおせ！		



始まりの街シリル

弱った敵を狙おう

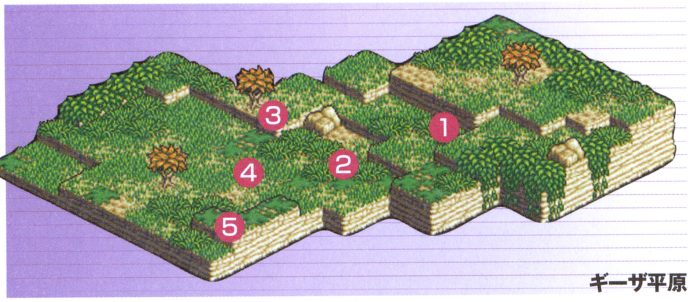
異世界でのイベント戦闘。敵ユニットは、主にモンブランを狙って攻撃をしてくる。敵ユニットがモンブランの魔法攻撃で弱ったところを、背後から攻撃して倒していこう。

↑マーシュは異世界に迷い込んで早々に、バンガ族とのエンゲージに巻き込まれる

↑エンゲージ中にモンブランがいろいろとチュートリアルをほどこしてくれるのだ

メインクエスト3 薬草とり

情報料	300ギル	必要アイテム	—
勝利条件	ひとり残らずたおせ！		



クリア報酬

ギル	600ギル	アイテム	—
アビリティ経験値	40	クランポイント	0

出現敵ユニット

NO	ジョブ（モンスター）	装備アイテム
1	レッドキャップ	—
2	ゴブリン	—
3	ゴブリン	—
4	ゴブリン	—
5	スプライト	—

集中攻撃を受けない布陣で戦おう

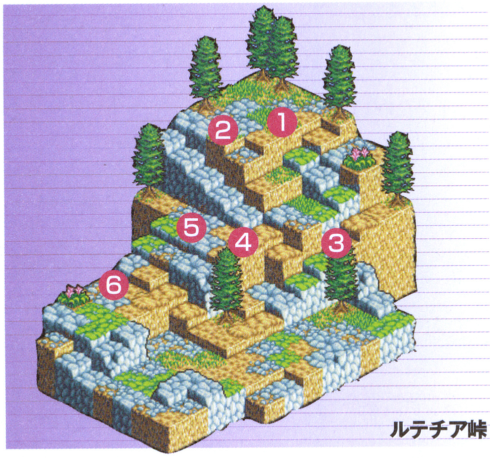
初めての本格的なクエスト。エンゲージに入る前にクランのメンバーと装備を確認し、必要ならばジョブチェンジなどを行なっておこう。エンゲージでは、味方ユニットで敵ユニットを1体ずつ集中攻撃して倒せば特に問題はない。なお、このとき味方ユニットが集中攻撃を受けないように注意すること。

←最初はパブに行っても、このクエストしか選べないのだ

←敵をおびき寄せ1体ずつ集中攻撃して倒していこう

メインクエスト4 消えた論文

情報料	900ギル	必要アイテム	—
勝利条件	ひとり残らずたおせ！		



クリア報酬

ギル	4000ギル	アイテム	ランダムA
アビリティ経験値	40	クランポイント	100

敵の接近を待ってから戦おう

高低差の激しいマップがエンゲージの舞台。敵ユニットのうち、弓使い以外のユニットは積極的に攻め込んでくるので、スタート地点で待ち、1体ずつ集中攻撃して倒していこう。なお、このときは、敵軍の白魔道士を早めに倒し、回復手段をなくすことができれば、楽に戦えるぞ。

←高所にいるシーフはなかなかの強敵。彼の行動には注意しよう

出現敵ユニット

NO	ジョブ（モンスター）	装備アイテム
1	シーフ	クリスナイフ・革の服・ねじり鉢巻き
2	白魔道士	ホワイトスタッフ・シルクのローブ
3	ソルジャー	バロング・リネンキュラッサ
4	シーフ	ジャックナイフ・革の服
5	弓使い	ロングボウ・革の服
6	ソルジャー	ブロードソード・ブロンドシールド・チェインプレート

↑降りてきた敵ユニットは背後や側面から、集中攻撃を行ない、早めに倒しておくこと

↑このクエスト終了後からマップ上にほかのクランが現れるようになるのだ

寄り道を利用して有利なロウで戦おう

エンゲージに多大な影響を及ぼすロウは1日ごとに変化する。そのため、エンゲージが起こる拠点に行く際は、到着予定日のロウを先に確認。エンゲージが不利になりそうなロウの場合は、寄り道をして日付を変えてから、エンゲージを行なうようにすると良いだろう。

→到着予定日のロウを確認し、戦いやすいロウになるように調整しよう

↑回復の妨げになるロウは避けたいところだ

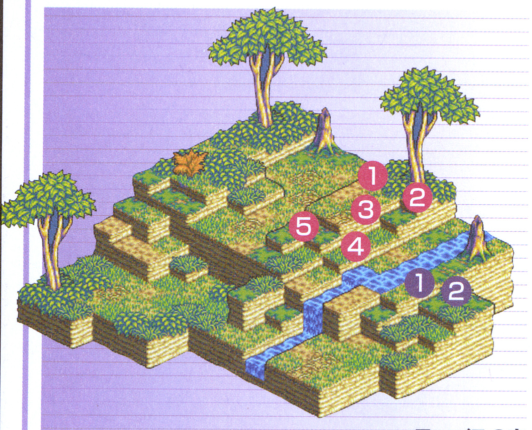
ゲーム序盤のワールドロウ

ルール名	ロウの内容
アイテム禁止	アイテムを使用するとルール違反。
×最初が「ア」	「ア」で始まるアクションアビリティ・神獣召喚が禁止。
たたかう禁止	「たたかう」コマンドを使うとルール違反。（カウンターなどは対象外）
ソード禁止	ソードを装備して攻撃(たたかう、武器を使用するAアビリティ)するとルール違反。
ナイフ禁止	ナイフを装備して攻撃(たたかう、武器を使用するAアビリティ)するとルール違反。
レイピア禁止	レイピアを装備して攻撃(たたかう、武器を使用するAアビリティ)するとルール違反。
楽器禁止	楽器を装備して攻撃(たたかう、武器を使用するAアビリティ)するとルール違反。
飛び道具禁止	弓・刪弓・銃で攻撃(たたかう、武器を使用するAアビリティ)するとルール違反。
ダメージ20↓	攻撃時にHPダメージが21以上だとルール違反。
回復50↑	回復行動を行ったときに、HP回復値が49以下だとルール違反。
毒禁止	他のユニットを毒状態にするとルール違反。
混乱禁止	他のユニットを混乱状態にするとルール違反。
沈黙禁止	他のユニットを沈黙状態にするとルール違反。
もの忘れ禁止	他のユニットをもの忘れ状態にするとルール違反。
ストップ禁止	他のユニットをストップ状態にするとルール違反。
シェル禁止	自分もしくは他のユニットをシェル状態にするとルール違反。
プロテス禁止	自分もしくは他のユニットをプロテス状態にするとルール違反。

※クエストの情報料は解放していない拠点での料金です。解放済みの拠点では、この金額よりも安い情報料で引き受けることができます。

メインクエスト 5 グリーンウッド

情報料	1200ギル	必要アイテム	—
勝利条件	ひとり残らずたおせ！		



ヌーベスの森

クリア報酬			
ギル	6000ギル	アイテム	ランダムA×2
アビリティ経験値	40	クランポイント	100

リッツたちの援護をしよう

リッツたちとの合同エンゲージ。リッツたちが出撃する分、自軍の出撃メンバーの数が制限されるので、出撃メンバーの選定には注意しよう。なお、このエンゲージでは敵はリッツたちを優先的に狙いやすい。彼女たちを援護しつつ、彼女たちの攻撃で弱った敵を倒していこう。

出現味方ユニット

NO	ジョブ（モンスター）	装備アイテム
1	フェンサー	メイジマッシャー・サバイバルベスト・サークレット
2	弓使い	スパイクボウ・チェインプレート・カチューシャ

出現敵ユニット

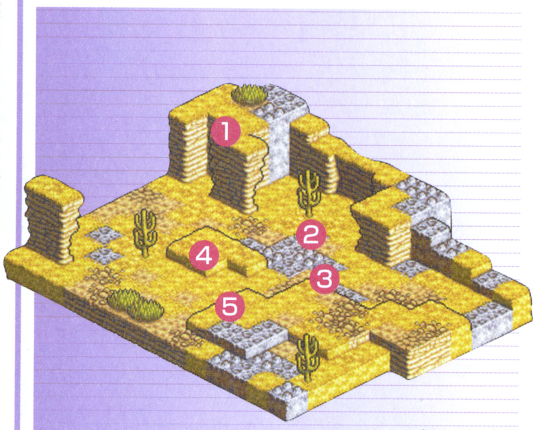
NO	ジョブ（モンスター）	装備アイテム
1	ホワイトモンク	ポイズンナックル・サバイバルベスト・ガントレット
2	黒魔道士	ロッド・魔道士のローブ
3	シーフ	ククリ・革の服・シーフの帽子
4	弓使い	カーボンボウ・アダマンベスト・グリーンベレー
5	闘士	サンブレード・アダマンベスト

↑リッツたちを狙って接近してきた敵ユニットを各個撃破していくとエンゲージがラクになる

↑エンゲージ後、異世界を気に入ったリッツはマーシュの前から去っていってしまう…

メインクエスト 6 砂漠の野獣

情報料	1500ギル	必要アイテム	—
勝利条件	ひとり残らずたおせ！		



イルート砂漠

クリア報酬			
ギル	7000ギル	アイテム	ランダムB
アビリティ経験値	40	クランポイント	100

敵の合流を防ぎ各個撃破しよう

攻撃力の高い敵が多数登場するクエスト。そのため1度に全てを相手にするのは避け、最初のターンで弓使いの「足を狙う」で崖上のクアールを攻撃、崖下の敵との合流を防ごう。その後は、崖下の敵を倒しながら、戦力を整え、残ったクアールを倒すのだ。

➡エンゲージの前にクアールに一番近い場所に弓使いを配置しよう

出現敵ユニット

NO	ジョブ（モンスター）	装備アイテム
1	クアール	—
2	レッドパンサー	—
3	レッドパンサー	—
4	イエローゼリー	—
5	アントリオン	—

←クアールに対して「足を狙う」を使う。外れたらリセットしてやり直そう

➡崖の上でドンムブ状態にし、合流を防ごう

↑イエローゼリーは物理攻撃の効き目が薄い。魔法が効くので攻撃魔法で倒すのだ

レベルアップに役立つ㊙テクニック

本作では攻撃を当てたり、敵を倒したりしたときのほか、アクションアビリティを成功させても経験値が手に入る。そのため、特に何もやることがないユニットでも、常に何らかの行動を取ってから「たいき」を選択。確実に経験値を稼いでレベルアップしていこう。

←ほかのクランとのエンゲージは経験値稼ぎにピッタリだ

←敵にダメージを与えると、敵を倒したときと同じ経験値が手に入る

経験値稼ぎに有効なアクションアビリティ

応急処置

←HPやステータスに異常がなくても使え、常に一定の経験値を入手できる戦技だ

ケアル

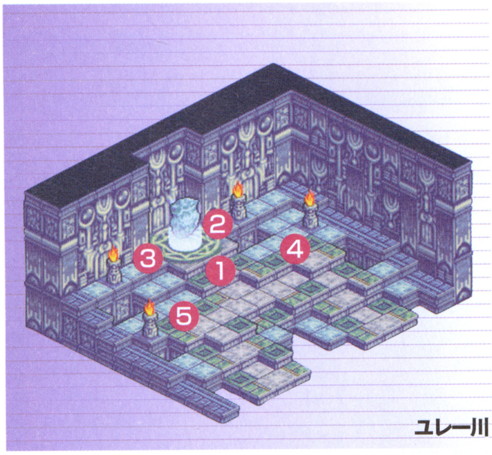
➡MPは毎ターン5ずつ回復するので、何度でも発動できるHP回復の白魔法だ

ためる

↑力をためて攻撃力を上げられるアビリティ。いつでも使用することができるので、非常に役立つ

メインクエスト 7 ゆがむ川

情報料	1500ギル	必要アイテム	—
勝利条件	ボスユニットをたおせ！		



クリア報酬			
ギル	8000ギル	アイテム	ランダムA、ランダムB
アビリティ経験値	80	クランポイント	100

ザコユニットを速攻で倒せ

初となる神獣とのエンゲージだが、内容は通常のエンゲージと同じ。ファムフリートの周囲にいるモンスターを急いで倒して、ファムフリートに集中攻撃を加えよう。なお、ファムフリートと戦う際は強力な攻撃に備え、こまめに回復しよう。

➡川を調べているうちに空間が歪み、マーシュはクリスタルの間へと迷い込んでしまう

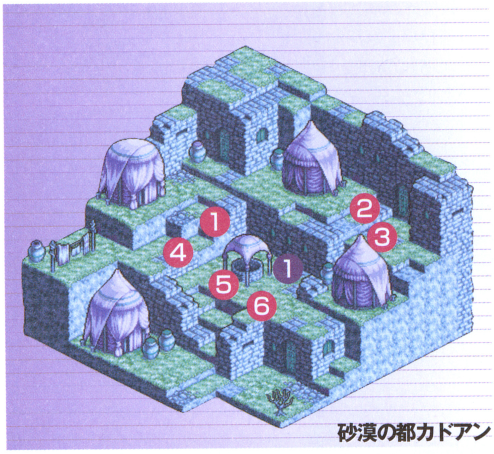
出現敵ユニット		
NO	ジョブ（モンスター）	装備アイテム
❶	神獣	—
❷	アーリマン	—
❸	アーリマン	—
❹	フロータイボール	—
❺	フロータイボール	—

⬆ファムフリートと本格的な戦闘に突入する前に、戦技などを使って弱体化させておくと良い

⬆ファムフリートの攻撃は強烈！　一撃で倒されそうなユニットは極力近づかないこと

メインクエスト 8 アンチロウ

情報料	—	必要アイテム	—
勝利条件	ひとり残さずたおせ！		



クリア報酬			
ギル	9000ギル	アイテム	ランダムB×2、R2アンチロウ
アビリティ経験値	40	クランポイント	100

神獣で一気にケリをつけよう

このクエストでは「エゼルのプリズン送り」も敗北条件の1つ。そのため、エンゲージ前にはロウを必ず確認し、エゼルがロウを違反することのないように注意しよう。なお、エンゲージでは、モーグリ族のユニットを忘れずに出撃させ、順番が来たら神獣を使用。敵ユニット全体に大ダメージを与え、弱ったところを1体ずつ倒していけば楽だ。

出現味方ユニット		
NO	ジョブ（モンスター）	装備アイテム
❶	精錬術士	ドルイドメイス・大地の衣・黒の帽子

出現敵ユニット		
NO	ジョブ（モンスター）	装備アイテム
❶	幻術士	雷鳴のロッド・シルクのローブ・魔法のリング
❷	狩人	ハンティングボウ・ウィガール・グリーンベレー
❸	忍者	くない・村雨・忍びの衣
❹	グラディエーター	エアブレード・ブリガンダイン
❺	闘士	アトモスブレード・ブリガンダイン・フェザーブーツ
❻	守護騎士	プレデターエッジ・アイアンアーマー

⬆先のクエストで召喚できるようになった神獣を早速呼び出し、敵軍に大ダメージを与えよう

⬆クエスト終了後、ロウカードが使用可能になる。また、カードキーパーもオープンするぞ

コンボアビリティで大ダメージを狙おう！

エンゲージで、コンボアビリティを修得している味方ユニットが一定の範囲内にいれば、JPを消費して、敵に大ダメージを与えるコンボが発動できる。このコンボは、命中率が100%なので、どうしても外せない攻撃のときなどにも重宝するぞ。

⬅コンボアビリティもアイテムから覚える。早めに覚えさせたい

⬅コンボの発動にはJPが必要。敵を倒してJPを獲得しておこう！

⬅コンボアビリティを修得し、攻撃対象を決めたらコンボコマンドを発動！

⬅体が光っているユニットがコンボ攻撃に参加できるユニットたち

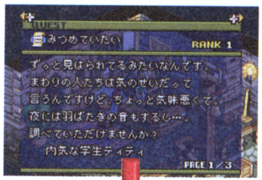
⬆参加ユニットたちがそれぞれの武器で攻撃していき

⬅最後に、発動したユニットが攻撃を加えるのだ

※クエストの情報料は解放していない拠点での料金です。解放済みの拠点では、この金額よりも安い情報料で引き受けることができます。

クエスト攻略 ギルや経験値が稼げるサブクエストをポイント攻略

ここでは、ゲームのストーリーに直接は関係しないサブクエストを攻略。なお、サブクエストの中には、パブで情報を聞いたり、あるサブクエストをクリアしないと、クエストのリストに出現しないものがあるので注意しておこう。



↑↓あるクエストをクリアすることで、新たに登場するクエストもあるぞ

↑サブクエストはメインクエストと違い、エンゲージから逃げることができるのだ

ノンバトルクエストは仲間が増えてから挑む

4種類あるクエストの種類のうち、ノンバトルクエストは、一定の日数の経過のほか、エンゲージを規定回数行なうことがクエストクリアの条件となることが多い。人を派遣すると、クランのメンバーが少ない序盤では、エンゲージに出撃する人数が減り、エンゲージが不利になる。クエストを引き受けるのはメンバーが増えてからにしよう。

←クエストクリアのための条件はさまざまだ

←メンバーが増えてからクエストを受けていこう

通常 雪山の魔法使い

情報料	600ギル	必要アイテム	—
勝利条件	ひとり残らずたおせ！		

ルテチア峠

クリア報酬			
ギル	4000ギル	アイテム	氷剣ラグラス、ランダムA
アビリティ経験値	40	クランポイント	40

敵ユニットは無視し魔装置を狙え

このクエストでは、マップ上部にある2つの魔装置を破壊すればクエストクリアができる。そこで、敵の黒魔道士以外のモンスターは無視して進軍。遠距離攻撃が可能な弓や魔法を使って、魔装置を壊してしまうと、クエストを楽に終えることができる。

→マップの奥にある、この魔装置を壊すことが、クエストの勝利条件だ

出現敵ユニット

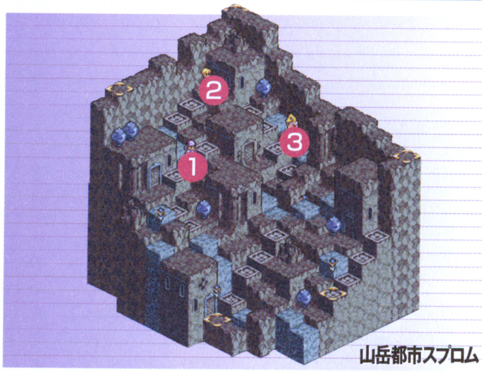
NO	ジョブ（モンスター）	装備アイテム
1	黒魔道士	凍雪のロッド・風花の衣・スパイクシューズ
2	レッドパンサー	—
3	レッドパンサー	—
4	フロータイボール	—

←黒魔道士は早めに倒しておいても良いだろう

↑近づいてくる敵ユニットを無視しながら、魔装置を攻撃。魔装置は耐久力もないので、すぐに破壊できるだろう。これでクエストクリアだ

拠点解放 スプロム解放戦

情報料	600ギル	必要アイテム	—
勝利条件	ひとり残らずたおせ！		



山岳都市スプロム

クリア報酬			
ギル	2400ギル	アイテム	ランダムA、ランダムB
アビリティ経験値	40	クランポイント	50

部隊を2分し白魔道士を狙え

高所に陣取る3人の敵ユニットのうち、シーフとウォーリアの2人はマップ高所から降りてくるが、白魔道士はなかなか降りてこない。高所から回復魔法をかけられ続けるとつらいので、直接攻撃に長けたユニットを白魔道士に向かわせ、早めに倒そう。

→ユニットの行動できる順番を考慮して初期配置を決めるようにしよう

出現敵ユニット

NO	ジョブ（モンスター）	装備アイテム
1	シーフ	ククリ・サバイバルベスト
2	白魔道士	ホワイトスタッフ・シルクのローブ・魔法のリング
3	ウォリアー	ファルシオン・ブロンズアーマー・ブロンズヘルム

←攻撃力の高いユニットを白魔道士討伐に向かわせる

↑別働隊以外の本隊となる味方ユニットたちは敵のシーフたちを倒しに向かうのだ

エンカウント

挑戦状

情報料	600ギル	必要スキル	交渉レベル4
勝利条件	ひとり残らずたおせ！		

交渉せずにエンゲージを挑もう

バハムクランと交渉するかエンゲージするかを選べるエスト。しかし「バハムクランに入る」を選ぶと、クラン名が改名された上、クエストは失敗になるので、交渉はせず、エンゲージを挑もう。なお、このクエストでは、バハムクランと接触した拠点がエンゲージのマップになる。戦いやすい好きな拠点で戦おう。

⬆ここでバハムクランに入るを選ぶとクエスト失敗になる。ここは、強気にエンゲージを選択、エンゲージで彼らを倒してしまおう！

出現敵ユニット	
ジョブ（モンスター）	装備アイテム
ソルジャー	バロング・プレートメイル・盗賊の小手
白魔道士	守りの杖・麻のローブ・タマムシ守り
弓使い	与一の弓・柔術道着・スパイクシューズ
シーフ	クリスナイフ・チェインプレート・グリーンベレー
黒魔道士	ロッド・シルクのローブ・魔法のリング

クリア報酬	
ギル	4200ギル
アイテム	ランダムA、ランダムB
アビリティ経験値	40
クランポイント	30

ノンバトル

みつめていたい

情報料	600ギル	必要アイテム	—
勝利条件	ひとり残らずたおせ！		

自信のあるユニットを派遣しよう

エンゲージ不要のノンバトルクエスト。これらのクエストでは、派遣するユニットを選ぶ際に、手を挙げてジャンプするユニットがいることがある。これはそのユニットがクエストをやり遂げる自信のある証。このような場合はそのユニットに任せてみると良い結果を生みやすいぞ。

⬆派遣したユニット以外のメンバーでエンゲージを2回行なうことで、クエストクリアとなる

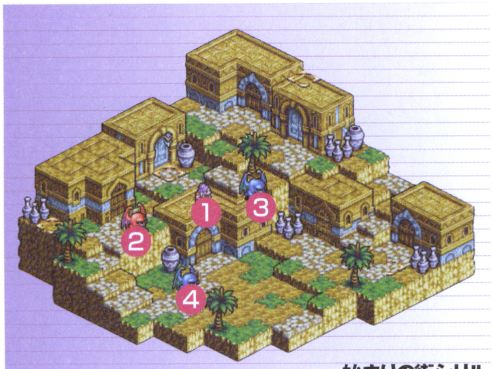
⬆自信があるかどうかの見分け方は、この画面でわかる。写真の状態が自信のあるしるしだ

クリア報酬			
ギル	2800ギル	アイテム	アーリマンの妖目、ランダムB
アビリティ経験値	70	クランポイント	0

通常

続・みつめていたい

情報料	900ギル	必要アイテム	アーリマンの妖目
勝利条件	ひとり残らずたおせ！		



始まりの街シリル

クリア報酬			
ギル	4600ギル	アイテム	ウエスペル、ランダムA
アビリティ経験値	50	クランポイント	30

マップ左側のモンスターから倒そう

「みつめていたい」のクエストをクリアすることで出現するクエスト。このクエストに登場する敵ユニットは、あまり強力ではないので、マップ左側から順に近づいてくる3体のモンスターたちを倒してしまった後で、魔獣使いを倒せば良いだろう。

➡アーリマンの妖目が、このクエストの必須アイテムとなるのだ

出現敵ユニット		
NO	ジョブ（モンスター）	装備アイテム
1	魔獣使い	ブラックケーナ・カダスキ・羽根つき帽子
2	アーリマン	—
3	フロータイボール	—
4	フロータイボール	—

⬅配置可能位置の一番左は敵の攻撃可能な範囲だ

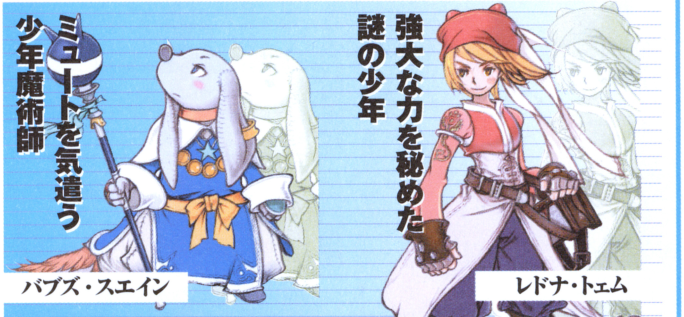
⬆3体のモンスターたちは一気に近づいてくるが、特に強力なアビリティなどは持たない。1体ずつ倒していけば問題ないだろう

ミュートを守る2人の少年臣下たち

異世界の王子となったミュートは、彼の両親であるシドとレメディのほかにも2人の少年たちによって守られている。ここでは、その2人の少年たちを紹介。魔術師バブズと戦士（？）レドナの2人は、ミュートを守るため、マーシュの前に何度も立ちはだかるのだ。

⬅ミュートの夢を壊そうとするマーシュと何度も対立することになる

⬅少年ながらもジャッジマスターであるシドをもしのぐ力を秘める



ン・モゥ族の魔道士でミュート付きの従者。異世界でミュートのことを気遣う唯一の人物。

シドさえもしのぐ力を持つ、全てが謎に包まれた少年。果たして、彼の正体は…？

※クエストの情報料は解放していない拠点での料金です。解放済みの拠点では、この金額よりも安い情報料で引き受けることができます。

ポケットモンスター ルビー ポケットモンスター サファイア

ポケモン図鑑完全サポートガイド

GBアドバンス			
タイトル	ポケットモンスタールビー・サファイア	ジャンル	RPG
発売元	(株)ポケモン	プレイ人数	1～4人用
発売日	発売中	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	4800円		

シナリオがクリアできた人は、次は「ポケモン図鑑」200種類の完成を目指してみよう。イベントで入手できるものや、ゲットが難しいポケモンの入手法をアドバイスしていくぞ!

イベントで入手できる12種類の貴重なポケモンたち

これから紹介するポケモンは、ゲーム中のイベントで入手できるものだ。全部で12種類で、このうちグラードンとラティオスは『ルビー』バージョンのみ、カイオーガとラティアス『サファイア』バージョンでしか入手できないぞ。またオダマキ博士からもらえるアチャモ、キモリ、ミズゴロウは、この中から1種類しか入手できないので、あとは通信交換で手に入れよう。

ポワルン　てんきけんきゅうじょで入手

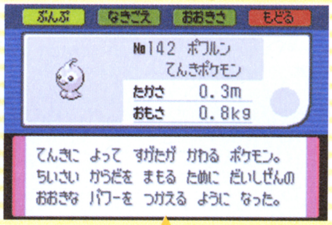
ポワルンは、てんきけんきゅうじょで謎の組織とバトルをして退散させることで、このけんきゅうじょの所長からもらうことができる。所長は最奥の部屋にいるので、話し掛けてみよう。このポワルンが持つ「てんきや」というとくせいは、バトル中のてんきによってタイプが変化するという特殊なもの。ポワルン以外はこのとくせいを持たないので、とても貴重なのだ。

ポワルン

自然の力を受けて「太陽」「雨水」「雪雲」のように変化する珍しいポケモンだ。

↑謎の組織に乗っ取られたけんきゅうじょを救うのだ。奥にいるかんぶを倒そう!

謎の組織のかんぶを倒せ!



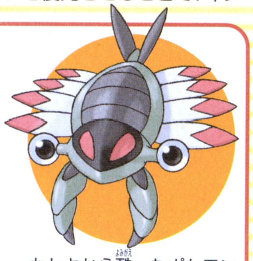
てもちに空きを作ろう

てもちのポケモンに空きがないとポワルンを譲り受けることができない。けんきゅうじょ内にもパソコンがあるので空きを作ろう。

アノプス　リリーラ　カセキを復元させる

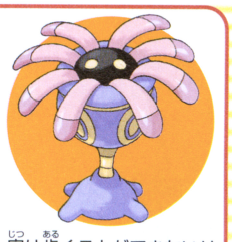
111番道路の砂漠の中で、どちらか1つだけしか入手できない「カセキ」。このカセキをデボンコーポレーションに持っていき復元させることで、「ツメのカセキ」ならアノプスが、「ねっこのカセキ」ならリリーラを入手することができる。しかしゲーム中には1匹しか手に入れることはできない。

アノプス



カセキから甦ったポケモンだが、この姿はポケモンの先祖と同じだと言われている。

リリーラ



実は歩くことができないリリーラ。約1億年前に絶滅してしまったポケモンなのだ。

入手できるのは1つのみ

ゲーム中は1つしか入手できないので、もう片方のポケモンは別のカートリッジで通信交換が必要。友達と協力するのが早いか!?

↑→2つあるカセキうち、1つだけしか選択できない。どちらかを選択すると、もう1つのカセキは砂の奥へと消えてしまう…。友達が持っていないほうを選択するのもあり

デボンコーポレーションへ

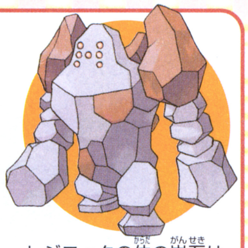
©2003 Pokemon
©1995-2003 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.Pokémon・ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です

レジロック　レジアイス　レジスチル

おふれのせきしつと3つの遺跡で点字の謎を解く

レジロック、レジアイス、レジスチルの3匹をゲットするには、まず134番水道にあるおふれのせきしつで点字の謎を解かないといけない。この謎を解くことでそれぞれのポケモンがいる「さばくいせき」「こじまのよこあな」「こだいづか」の入口が開くのだ。各遺跡で点字の謎を解けば、奥にいるポケモンとバトルをして、捕まえることができるようになるぞ。

レジロック

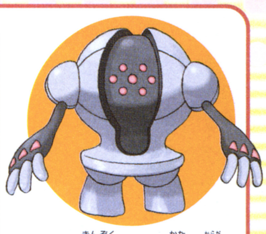


レジロックの体の岩石は、すべて違う土地から掘り出されたものらしい。

レジアイス

レジアイスの氷は灼熱のマグマでも溶かすことができない。-200℃の冷気を操る。

レジスチル



どんな金属よりも硬い体を持っているのだが、その中身はどうやら空洞らしい。

134番水道からおふれのせきしつへ

⬆134番水道で「ダイビング」を使い、水中を通っておふれのせきしつへ!　「なみのり」だけではたどり着けないぞ

「ダイビング」を使用する

「ダイビング」のひでんマシンはトクサネシティで入手できる。水道の色の濃い場所でしか、水中に潜れないぞ。上がるときも「ダイビング」を使用。

⬆「ダイビング」で地上に上がったら「あなをほる」を使って遺跡の奥へ進んでいこう

「あなをほる」で奥へ進む

⬆てもちのポケモンでジーランスを先頭、ホエルオーを後ろにして調べてみよう

ポケモンを並びかえる

3つの遺跡でポケモンをゲットする

レジロックをゲット

点字が表示されている場所から、右へ2歩、下へ2歩移動したところで「かいりき」を使用する。すると壁の穴が開いて奥へ行ける。

レジアイスをゲット

移動もせず、ボタンも押さず、何もしない状態で2分間待つことで奥への扉が開く。こういうときの2分間は意外に長く感じる。

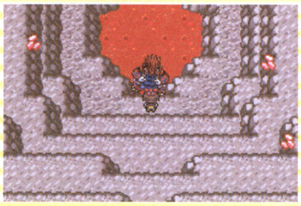
レジスチルをゲット

点字が表示されている場所から、下へ3歩進み「そらをとぶ」を使用する。部屋のちょうど真ん中の位置で使用するのだ。

グラードン　カイオーガ

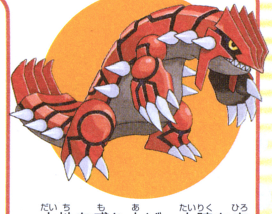
めざめのほこらで対決して入手

めざめのほこらで、『ルビー』ならグラードンが、『サファイア』ならカイオーガが登場しバトルとなる。入手できるチャンスはこれ1回きりなので、直前でレポートを書いておくことをおすすめする。またゲットするボールは、なるべく「ハイパーボール」でゲットしておきたい。



⬆バージョンによって登場ポケモンが違う

グラードン



大地を盛り上げ、大陸を広げたと神話で語り継がれている伝説のポケモン。

カイオーガ

大雨と大波で大地を覆い、海を広げたと神話で語り継がれている伝説のポケモン。

グラードン　ヨマワルのとくせいを利用しよう

ヨマワルを使えば、グラードンが使う「きりさく」「じしん」がタイプと、とくせいによって無効となる。「ビルドアップ」中に「あやしいひかり」を使ってこんらんさせ、「フラッシュ」で命中率を下げよう。

⬆ギリギリまでHPを減らす努力をしよう

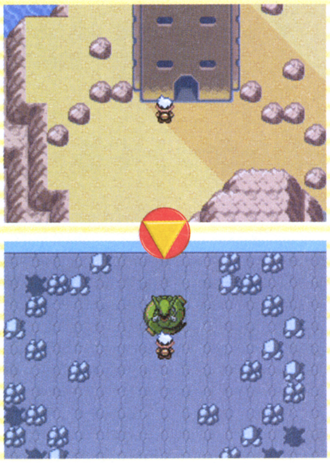
カイオーガ　みずタイプを鍛えて戦おう

相手のカイオーガは「めいそう」を使ってくるので、「ひかりのかべ」で対抗しよう。バトル中は必ず雨になるので、「かみなり」を覚えさせれば必ず当てることができるぞ。この「かみなり」でダメージを与えよう。

⬆雨の状態なら必ず当たるのが「かみなり」の特徴だ

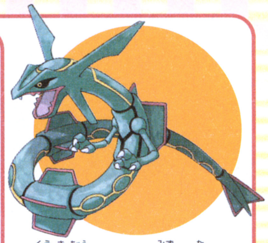
レックウザ　そらのはしらの最上階へ

伝説のポケモン、レックウザはそらのはしらの最上階で待ち受けている。ただレックウザのレベルは70とかなり高いので、同レベル以上のポケモンを連れて行きたい。相手が「ねむる」を使ったらダメージを与えよう。



↑そらのはしらでは「マッハじてんしゃ」を使ってレックウザのいる最上階へと行くことになる。てもちのポケモンをしっかり育てておこう

レックウザ



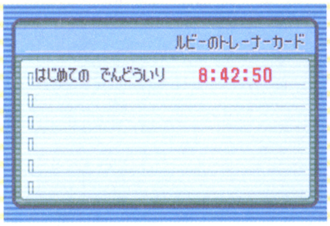
空気中のチリと水を食べて生活する。決して地上に降りることはないポケモン。

「ねむる」がゲットチャンス

ダメージを与えることもできるし、状況によっては「ハイパーボール」を投げてしまってもよい。

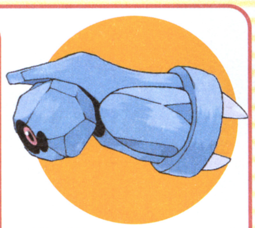
ダンバル　でんどういり後にダイゴの家へ

でんどういり後にトクサネシティにあるダイゴの家に行くと、机の上に「モンスターボール」が置いてある。これはダイゴから主人公に宛てられた贈り物で、調べると中に入ったダンバルを手に入れることができる。当然、でんどういり前にこの場所を訪れても入手はできない。



↑チャンピオンのダイゴに勝ってでんどういり

ダンバル



体の中には血液ではなく磁力が巡っているらしい。宙に浮くこともできるのだ。

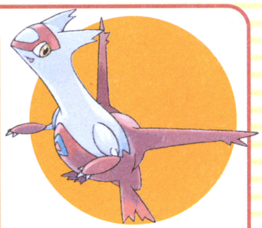
トクサネのダイゴの家へ

↑何度となく訪れているトクサネシティのダイゴの家。このダンバルは野生では出現しないポケモンなのだ

ラティアス　ラティオス　最初の遭遇は運しだい！　見つけたらぶんぷで確認しよう

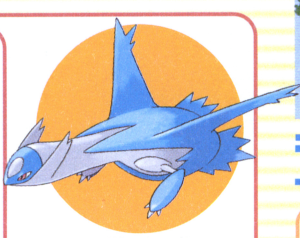
ラティアスとラティアスは出現条件が決まっており、詳細は以下の通り。最初の発見は運次第なので、ホウエン地方を1周するくらいの心構えで、根気よく探してみよう。見つけてしまえば、あとはぶんぷでどうにかなる。

ラティアス



人間の心を敏感に感じ取るので、運良く遭遇しても逃げられてしまうことが多い。

ラティオス



やさしい心の持ち主にしかなつかない。その飛行能力はジェット機よりも早い。

キンセツシティを利用し一気に遭遇をねらえ！

↑コツとしては「そらをとぶ」をキンセツの近くにくるまで使い、近くに来たら上下左右の道路に出て一致をねらおう

2匹の特徴

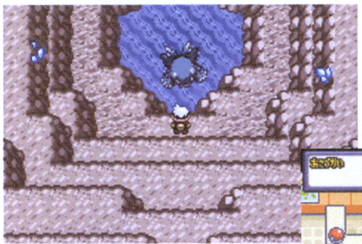
- でんどういり後に『ルビー』ならラティオスが、『サファイア』ならラティアスが出現する
- ホウエン地方を飛び回り、特定の場所にはいない
- 1度出会うことで「ポケモン図鑑」のぶんぷに表示される
- 「そらをとぶ」か「ダイビング」を使うことで、ぶんぷ場所が変化する

「マスターボール」を使用

この2匹に限っては、すぐに逃げられてしまい捕まえるのが非常に難しい。思い切って「マスターボール」を使ってもいいだろう。

倒してしまうと2度と手に入らないポケモンたち

グラードン、カイオーガ、レジロックなどの、イベント入手ポケモンは、間違って倒してしまうとそのゲーム中では2度と手に入らない。バトル中にボールがなくなってしまったりしたら、思い切って電源をOFFにしよう。そして体制を立て直して、再度挑戦すればいいのだ。



←↓ラティアス&ラティオスのために、「マスターボール」は温存したい。「ハイパーボール」をたくさん買おう

「ハイパーボール」をメインに使おう

特殊な方法で進化させることで入手できるポケモンたち

次は野生やタマゴなどでゲットしたポケモンを、さまざまな方法で進化させてポケモンを入手。レベルアップで進化させて手に入れるものがほとんどだが、中には、どうぐを使ったり、通信交換を利用したりとその方法はさまざま。図鑑で抜けているポケモンがいたら、参考にするといいだろう。

レベルアップで進化させる

レベルアップで進化するポケモンはそのレベルまで育てればOK。ポケモンによっては進化前と、進化後で覚えるわざが違ったりするので、覚えたいわざがあるなら進化キャンセルを使って進化のタイミングをずらそう。

←進化のときにBボタンを押せば進化キャンセルとなる

テッカニンとヌケニンを入手

ツチニンはレベル20でテッカニンに進化するが、このときにてもちに1匹以上の空きがあり、使っていない「モンスターボール」が1個以上あれば、進化したときに同時にヌケニンも入手できる。1回の進化で2匹のポケモンを入手できるので、ぜひとも試してみよう。

通信交換を使って進化させる

以下の3種類のポケモンは通信交換で進化する。通信先で進化するので、そのポケモンがほしい場合はもう一度交換する必要がある。また、パールルやシードラのような、どうぐを持たせて通信交換で進化するものもいる。

←通信先でポケモンが進化

通信交換で進化するポケモン

ユンゲラー→フーディン
ゴローン→ゴローニャ
ゴーリキー→カイリキー

どうぐ+通信交換で進化するパールル&シードラ

以下のポケモンはどうぐを持たせて通信交換することで進化する。この2つのどうぐはすてられぶねで「たんちき」を手に入れ、クスノキかんちょうに届けると、どちらか1つを入手できる。またシードラの「りゅうのウロコ」は野生のタッツーやタツベイが持っているぞ。

「いし」を使って進化させる

以下の8種類のポケモンは、ゲーム中に入手できる「いし」を使うことで進化する。「いし」はゲーム中に拾うか、124番水道の小島に住むのトレジャーハンターの家で「かけら」と交換すれば入手できる。

「いし」で進化するポケモン

「ほのおのいし」で進化
ロコン→キュウコン

「かみなりのいし」で進化
ピカチュウ→ライチュウ

「たいようのいし」で進化
クサイハナ→キレイハナ

「みずのいし」で進化
ハスブレロ→ルンパッパ
ヒトデマン→スターミー

「リーフのいし」で進化
コノハナ→ダーテング
クサイハナ→ラフレシア

「つきのいし」で進化
エネコ→エネコロロ
プリン→プクリン

これらのポケモンは進化後にレベルアップでわざを覚えないものが多いので、バトルで使用するなら十分に育てて、わざを覚えさせてから進化させよう。

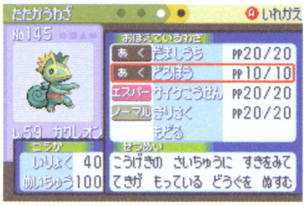
↑それぞれ「あかいかけら→ほのお」「あおいかけら→みず」「きいろいかけら→かみなり」「みどりのかけら→リーフ」と交換してもらえる

4色のかけらを交換してゲット

↑覚えさせたいわざを覚えてから「いし」を使用

足りないどうぐは野生ポケモンから奪え

「いし」や「かけら」は、野生のポケモンが持っていることがある。「どろぼう」を覚えているポケモンを使って、下のポケモンからどうぐを奪うのも1つの作戦だ。足りないものはこれで補おう。



↑「どろぼう」でどうぐを奪うのだ!

かけらを持つポケモン

サニーゴ(あかいかけら)
パールル(あおいかけら)
チョンチー(きいろいかけら)
ジーランス(みどりのかけら)

「どろぼう」が使えるポケモンを用意しよう!

なつき具合を上げて進化させる

以下の4種類のポケモンは、よくなついた状態でレベルアップすると進化する。なつき具合は、レベルアップしたりどうぐを使ってあげるなど、基本的にポケモンが喜ぶことをしてあげると上がるのだ。

←なつき具合はシダケタウンの左下の民家で確認できる

よくなつくと進化するポケモン

- ルリリ→マリル
- ゴルバット→クロバット
- ププリン→プリン
- ピチュー→ピカチュウ

↑なつき具合の高さでルリリからマリルへと進化

「うつくしさ」で進化するヒンバス

ヒンバスは「うつくしさ」が高い状態でレベルアップすると進化するポケモン。「しぶさ」の濃いポロックで、「うつくしさ」のコンディションを最大限まで上げよう。この状態でレベルアップすればミロカロスへ進化。

↑→ポロックをあげて「うつくしさ」をとことん上げていく。ほぼマックスを目指そう

「ポロック」をあげてうつくしさをとことん上げる

野生で出現する入手の難しいポケモンたち

野生で出現するポケモンでも、出現率や条件によって、入手しにくいポケモンも存在する。特にヒンバスなどはムロタウンの流行語によって出現場所が変わり、その範囲もすごくせまいので、最も入手しにくいかも…。

片方のバージョンのみで出現するポケモン

『ルビー』『サファイア』の片方のバージョンにしか登場しないポケモンは以下のとおり。自分が持っていないバージョンのポケモンは、友達と通信交換して、お互いにいないポケモンを補い合うといいだろう。

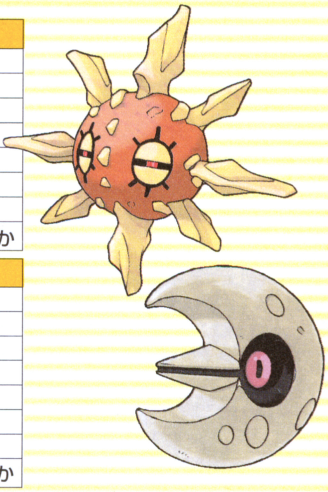
←野生のハスボーは『サファイア』のみに登場

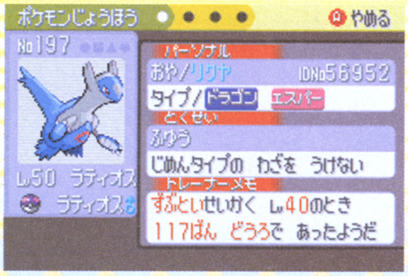
ルビーバージョンのみ

ポケモン	おもな出現場所
タネボー	102番道路
コノハナ	114番道路
クチート	いしのどうくつ
ザングース	114番道路
ソルロック	りゅうせいのたき
サマヨール	そらのはしら
グラードン	めざめのほこら
ラティオス	ホウエン地方のどこか

サファイアバージョンのみ

ポケモン	おもな出現場所
ハスボー	102番道路
ハスブレロ	114番道路
ヤミラミ	いしのどうくつ
ハブネーク	114番道路
ルナトーン	りゅうせいのたき
ジュペッタ	そらのはしら
カイオーガ	めざめのほこら
ラティアス	ホウエン地方のどこか



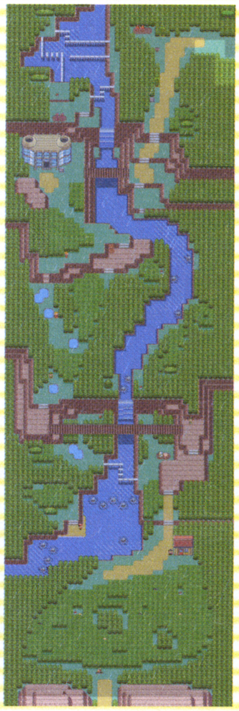


ラティアス&ラティオスも!

←先ほど紹介したラティアス&ラティオスも、それぞれのバージョンにしか登場しないポケモンだ

119番道路にのみ生息するヒンバス

ヒンバスが釣れるのは119番道路の6カ所で、どこで釣れるかはムロタウンの流行によって変わる。釣れるポイントは川岸だけでなく、水上も含まれるので「なみのり」を使って探そう。なかなか釣れない場合はこまめにつりポイントを変えるか、ムロタウンの流行語をいろいろ変えてみよう。また連れるポイントを探し当てれば、5割の確率で出現する。



つり難易度特Aクラス?

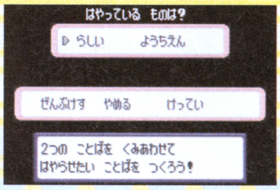
←からだはボロボロだがどこでも生きていけるたくましいポケモンなのだ

←釣れる場所のポイントは6つ

↑→ムロタウンで流行語について聞かれた場合は、自分で考えた言葉が流行語になることも

流行で出現場所が変わる

なかなか釣れないときは流行語を変えてみよう。

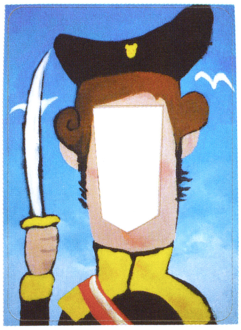


ムロタウンの流行をチェック

『風のタクト』のステンドグラスシール

『風のタクト』の怪しい仲間たち

プリクラなどの上から貼ってね



こちらは『神々のトライフォース』のリンクだよ

こっちは『4つの剣』のリンクだ

GCソフトのタイトルシール（プラスチックケースの背面に貼ってね）

NINTENDO GAMECUBE スター・ウォーズ クローン戦争
NINTENDO GAMECUBE 零ファイター撃墜戦記
NINTENDO GAMECUBE ロックマン エグゼ トランスミッション
NINTENDO GAMECUBE ドカポンDX―わたる世界はオニだらけ―
NINTENDO GAMECUBE スーパーパズルボブル オールスターズ
NINTENDO GAMECUBE メトロイドプライム

© 2002 Nintendo © 1991-2003 Nintendo © 2002,2003 Nintendo

CONTINUE TO REPORT

ソウルキャリバーⅡ

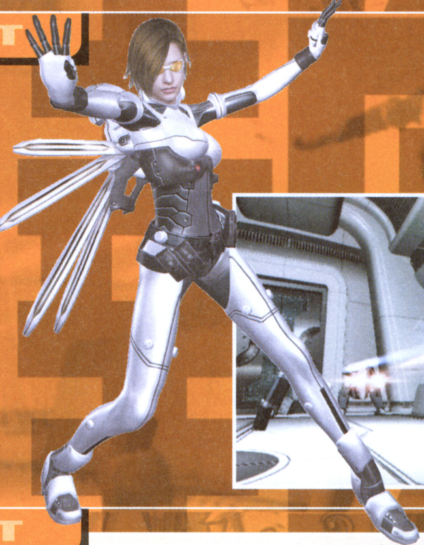
▶P68

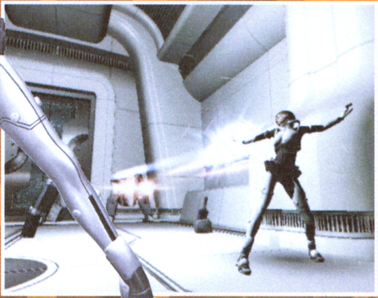
リンクの住むハイラルと『ソウルキャリバーⅡ』の16世紀。この2つの世界を時空を超え結びつけるのはあの「時のオカリナ」だった!!

平和なハイラルの地に
邪剣ソウルエッジの影

CONTINUE TO REPORT

P.N.03





▶P72

シューティングで言うところのボム攻撃、その名も「エナジードライブ」。その華麗なるダンスモーションをじっくりと堪能せよ！

ヴァネッサの必殺技
エナジードライブが炸裂

CONTINUE TO REPORT

ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル

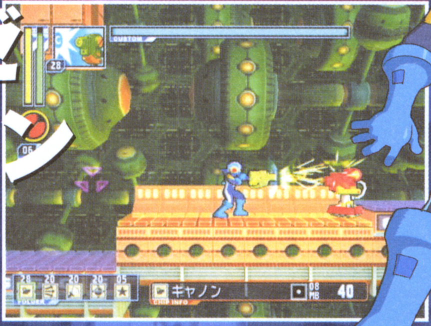
▶P76

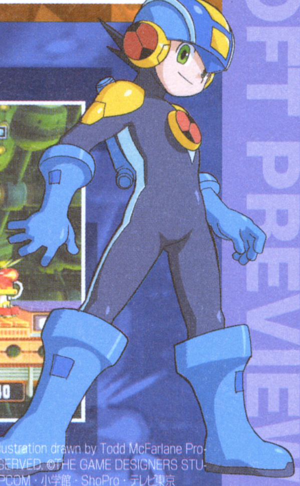
キャラバンの旅先に手紙を届けてくれるのはFFシリーズでおなじみのモーグリ。ちなみに「クポ」というのはモーグリのログセだよ！

モーグリが手紙を
届けてくれるクポ

NEW SOFT LINE UP

ロックマンエグゼ トランスミッション





▶P90

本格的アクションとして生まれ変わった『エグゼ』シリーズ。バトルチップの使い方が攻略のカギとなる。全種類コンプリートをめざせ！

まだ見ぬ新チップが
新生エグゼを飾る!!

PREVIEW NEW SOFT PREVIEW NEW SOFT PREVIEW

©1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD.The Legend of Zelda : © 1986-2003 Nintendo The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc.The Character:©2003 by Namco Limited. All rights reserved.Illustration:© 2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. ©CAPCOM CO., LTD ALL RIGHTS RESERVED. ©THE GAME DESIGNERS STUDIO, INC. ©SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN／Toshiyuki Itahana. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.DEVELOPMENT BY ARIKA CO.,LTD. ©CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京

邪剣を追い、ハイラルから16世紀世界へ…リンクの時のオカリナが再び奏でられる!

『SCⅡ』リンクのストーリー&アクションが明らかに!!

SOULCALIBUR Ⅱ®

いよいよ発売まで残り1ヵ月となった『ソウルキャリバーⅡ（以下SCⅡ）』。今回は注目のゲストキャラ・リンクの物語&剣技を中心に紹介していこう。

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ソウルキャリバーⅡ
発売元	ナムコ
発売日	3月27日
価 格	6800円
ジャンル	格闘アクション
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	4ブロック

STORY

ここはハイラル。神々の加護の元、平和な世界。しかしある日、その平和は突然破られた。
日照りや洪水などの災害がしばらく続いた後、ついには太陽が暗雲によって隠されてしまったのだ。
一連の事件は、たった1人の心を悪に乗っ取られてしまった魔法使いによって起こされた災難だったのである。

太陽が奪われてしまったハイラルでは昼でも暗い暗雲が立ちこめ続けた。
賢者たちや心正しき魔法使いたちは魔法による抵抗を続けたが、事態は一向に変わらなかった。相変わらず太陽は隠れたままであり、かの魔法使いの力の強さを思い知らされただけであった。
いつしか人々から笑顔が消え、徐々にハイラル全体から希望が失われていったのである…。

そんな日々が続き、いよいよハイラルも終わりと誰もが諦めかけたとき、太陽は再び戻ってきた。
ゼルダ姫から直々に事件の解決を頼まれたリンクが、冒険の末に首尾よく魔法使いを倒したのである。
しばらくぶりに太陽の光を浴び、大いに人々は喜んだ。ハイラルに再び活気と平和が訪れたのだ、もうなにも心配することはないと。
しかし、賢者たちは事態を重く見ていた。太陽を盗んだ魔法使いは、以前は心正しき魔法使いの1人だったからである。
一体何が彼を変えてしまったのか。彼らの調べによってほどなく黒幕が判明した。なんとそれは、ハイラルの外の世界から伸びる魔の手だったのだ。

魂を喰らう邪剣ソウルエッジ。ハイラルとは異なる世界に存在する、握る者の心を乗っ取る恐ろしい剣。
幸いなことにソウルエッジは現在は破壊されており、多くの破片となっているという。しかし不運なことに、その破片の一つがハイラルにまぎれ込んでいたのだ。
今となってはどういう経緯かはわからないが、それを偶然手にした魔法使いは、たちまち破片が持っていた悪に乗っ取られてしまったのであろう。そして邪剣の囁くままに太陽を盗み、ハイラルを危機に追いこんだのである。
破壊されてバラバラになっている状態ながら、簡単に人の心を悪で染めてしまう邪剣が危険な存在であることは間違いなかった。
今回の事件を通じてソウルエッジはハイラルを知ってしまった。いずれハイラルに手を伸ばしてくるに違いない。

さらに深くソウルエッジについて調べているうちに賢者たちは、異世界においてソウルエッジの破片が徐々に集まりつつあり、そう遠くない未来に復活するであろうことを突き止めた。もはや一刻の猶予もならなかった。とるべき解決策はただ一つ、邪剣が完全に復活しないうちに倒してしまうしかないのだ！

邪剣ソウルエッジの話を聞いたリンクは、静かにうなずいた。
これ以上の被害を抑えるため異世界にわたり、ソウルエッジを破壊する決心をしたのである。

ソウルエッジのことなどなにも知らず、町の人々が安心して眠っている夜、彼は一人で旅支度を整えた。
マスターソード、ハイリアの盾、妖精の弓、ブーメラン、爆弾。…そしてオカリナ。準備は万全だ。

さあ、ことの元凶を断つべくオカリナを吹こう!

©NAMCO LTD.／The Legend of Zelda ©1986-2003 Nintendo／The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions,Inc. The Character©2003 by NAMCO Limited.All rights reserved.Illustration©2003 by Todd Mcfarlane Productions,Inc.All rights reserved.

リンクの剣撃モーションを大解剖！

⬆1Pカラーはいつもの緑色の衣装。2Pカラーはなつかしの赤色衣装だ。防御力UP?

これまでに紹介してきたリンクの剣技は、下突きや上突きなど『スマブラDX』風のモーションだった。だが、今回明らかになった剣技は、『SCⅡ』オリジナルのもの（回転斬りは除く）。とくに背後からの投げは、盾で体当たり～相手の背中を駆け上がって宙返りと、美しい動きを見せる。格闘ACTのキャラに相応しい機敏な体術が、リンクの新たな力を予想させるだろう。

マスターソード以外にも、こんな武器の数々が…

リンクの武器は剣だけではない。前ページの物語にも描かれているとおり、弓や爆弾なども隠し（？）持っているのだ。もしかするとオカリナも使う？

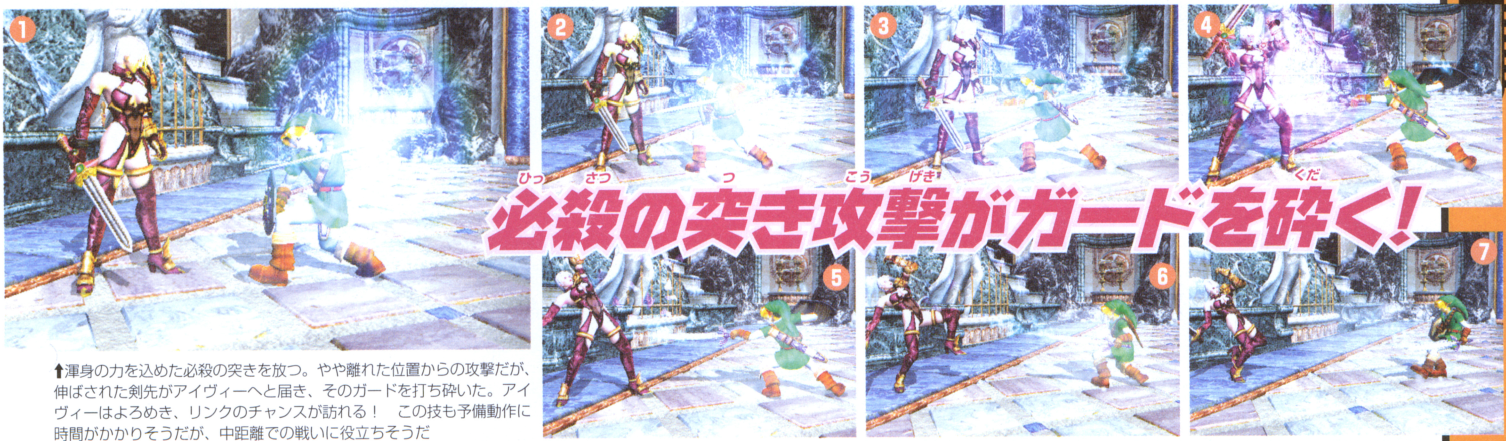
⬅妖精の弓で射る！　遠距離からの牽制に重宝しそうだ

➡弧を描くように飛ぶブーメラン。軌道を読まれにくい？

回転斬り一閃!!

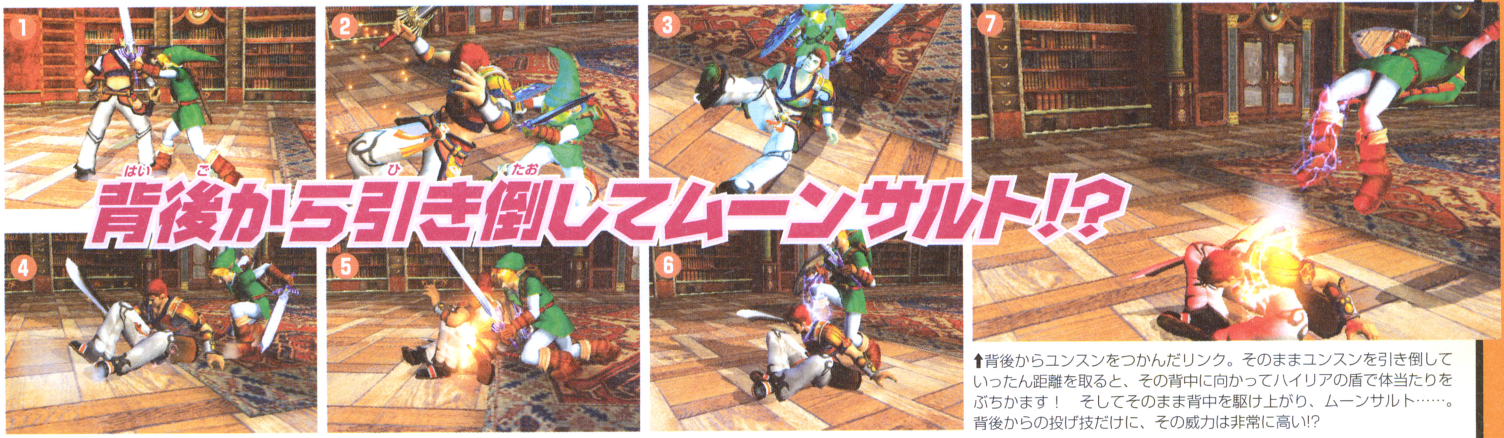
⬆おなじみの回転斬りは、『SCⅡ』ではガード不能技にパワーアップ。炎をまとったマスターソードの一閃がガードを砕き、そのままアスタロスの巨体を宙に吹き飛ばす！　体を引き絞る予備動作に時間がかかりそうだが、接近戦で大きな力を発揮してくれるだろう

必殺の突き攻撃がガードを砕く！



⬆渾身の力を込めた必殺の突きを放つ。やや離れた位置からの攻撃だが、伸ばされた剣先がアイヴィーへと届き、そのガードを打ち砕いた。アイヴィーはよろめき、リンクのチャンスが訪れる！　この技も予備動作に時間がかかりそうだが、中距離での戦いに役立ちそうだ

背後から引き倒してムーンサルト!?



⬆背後からユンスンをつかんだリンク。そのままユンスンを引き倒していったん距離を取ると、その背中に向かってハイリアの盾で体当たりをぶちかます！　そしてそのまま背中を駆け上がり、ムーンサルト……。背後からの投げ技だけに、その威力は非常に高い!?

邪剣を求め、世界を旅する戦士たち

邪剣・ソウルエッジの邪気に覆われようとする16世紀世界。ある者は世界を救うため、またある者はその力を得ようと邪剣を捜し求める……。登場する戦士たちは、現在判明している者で総勢15人。ここではそのなかから5人を紹介しよう。

ラファエル・ソレル

「悪徳は選ぶことから始まる。」
……ジャン・コクトー「阿片」

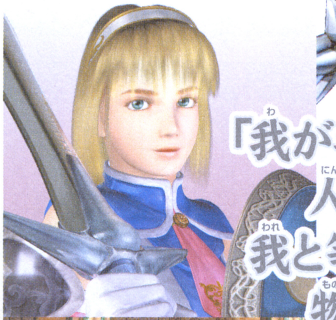
フランス貴族ソレル家の当主。勢力争いに破れて貧民街に逃れた彼を、1人の少女が救った。彼女のため、貴族社会を破壊するべく邪剣を捜す。

洪 潤星（ホン・ユンスン）

「お前が俺の存在を信じるなら、俺もお前の存在を信じてもいいよ。」
……ルイス・キャロル「鏡の国のアリス」

英雄ファンを送りだした成式道場の門家生。ファンを越え、祖国の危機を救うため、「救国の剣」を捜すべく旅立つ。それが邪剣・ソウルエッジとは知らず……。

かつて神託を受け、邪剣を破壊した聖戦士・ソフィーティアの妹。すでに母親となった姉に代わり、その手に鍛治神の剣と盾を持って邪剣の根絶へとおもむく。



カサンドラ・アレクサンドル

「我が姿に似せて、人間を造る。我と等しく汝を物ともせぬ種族を。」
……「プロメテウス」

タリム

「自然は無駄なことを何一つしない。」
……ブラウン「医者の宗教」

西欧化が進む東南アジアの奥地で、風の巫女として育てられた少女。邪剣の破片の存在を知った彼女は、それを鎮めるべく旅に出る。

「私は暴力に対して一つの武器しか持っていなかった。
それは暴力だ。」
……J.P.サルトル「歯車」

異界の狂気に取り込まれた戦士 **ネクリッド**

かつて邪剣に挑みながら、邪剣が内包する恐怖の異世界に囚われた戦士がいた。彼は異世界の毒に犯され、人ならぬモノに変貌する。ある者によって邪剣が破壊された際に、戦士は現実世界へと帰還するが、すでに異世界の毒なくしては生きられない体となっていた。彼は再び異世界の毒を得るべく、破片となった邪剣を捜し求め始める……。

⬆ネクリッドは武器の形態を自由に変え、他キャラの技を使うという特殊なキャラ。これは、大剣使い・ナイトメアの横切り攻撃だろうか？

ウェポンマスターモードの詳細が判明！ ミッションをクリアして武器を集めよ！

ウェポンマスターモードは、各エリアのミッションをクリアすることで、新たな武器を得ていくモードだ。キャラごとに多数の武器が用意されており、入手した武器は実際に装備して戦闘に使えるぞ。

欧州から日本まで、舞台はユーラシア全土に及ぶ！

⬅モードはいくつかのチャプターに分かれており、数々のミッションをクリアすれば新たなチャプターへと進める。左の画面では、ショップの存在も確認されるが……？

ワールドマップ

世界を旅するワールドマップ。チャプター中、プレイヤーはこの地図で世界を旅する。行ける場所はチャプターによって変わる？

エリア

ワールドマップで移動すると、次はマップ内のエリアを選ぶ。エリアごとにミッションが用意されており、武器が入手できるのだ。

⬇見なれぬ武器を使って対戦する戦士たち。入手した武器は、ほかのモードでも使えそうだ

未だ見ぬ武器を求め 戦士たちは世界を旅する…

P.N.03™
PRODUCT NUMBER

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	P.N.03（ピーエヌ・スリー）	ジャンル	シューティングACT
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	3月27日	メモリーカード	5ブロック
価格	5800円		

『バイオハザード』の生みの親、三上真司氏がディレクターを務めるシューティングアクション。華麗によけて、撃ちまくれ!!

Be cool. Be hard.

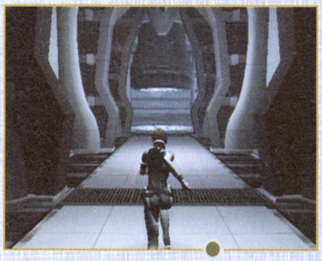
Let's Dance!

She is a ♀Soldier.
Her name is Vanessa.

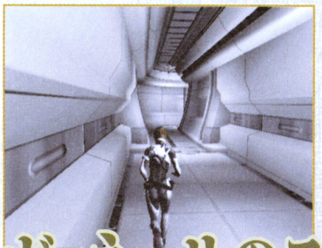
©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.
「P.N.03」公式HPアドレス[http://capcom.co.jp/pn03]

クールにかわして、ハードに撃て。

暴走したメカ兵器に、たったひとりで立ち向かう女傭兵、ヴァネッサ。ダンスのリズムをとりながら、敵の攻撃を華麗に避けて、死ぬほどのレーザーを叩き込む。戦場の臨場感と、ギリギリの爽快感を存分に堪能せよ!!



Attack all enemies. Like . . . dancing!



ヴァネッサのスーツは9種類

ヴァネッサには9種類の「スーツ」がある。「イージススーツ（AEGIS SUIT）」と呼ばれるもので、「攻撃力」「防御力」「エナジードライブ（シューティングゲームのボムみたいなもの。詳しくは次項参照）」に影響する。敵を倒して貯めたポイントでスーツを購入し、それぞれの機能をチューンナップしていくのだ。自分のシューティングスタイルに合わせてスーツをカスタマイズする戦略的な楽しさも味わうことができる。

ハードに撃て。

ヴァネッサの攻撃方法は、手から放たれるレーザー。敵をロックオンしてレーザーを放つ通常攻撃の「パームショット」、そしてロックオンした敵を中心に、複数の敵に大ダメージを与える攻撃の「エナジードライブ」の2種類だ。もちろん攻撃だけでなく、敵の攻撃をクールにかわすことも必要。今回は、ヴァネッサの華麗なる「攻撃と回避」を連続写真で紹介しよう。

⬆画面の両側にはゲージが表示されている。これがどのようなものかはいまのところ不明。操作方法も合わせて、次号でお伝えしていきたい

PALM SHOT パームショット

～エナジードライブについて～

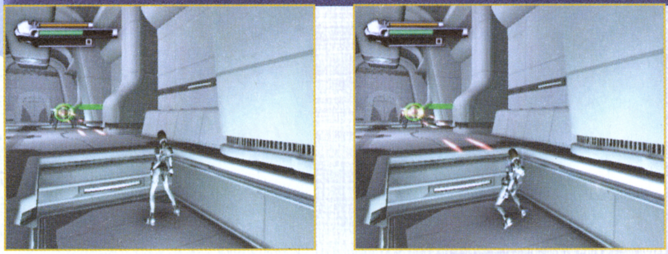
シューティングゲームで言うところの「ボム」みたいなものです。
(使う頻度は割と高めです。)
ダンスモーションが派手で面白いと思います。
これをカッコイイと言えるか、ギャグと言えるかは微妙です（笑）。
ディレクター：三上真司より

ENERGY DRIVE ① エナジードライブ①

ENERGY DRIVE ② エナジードライブ②

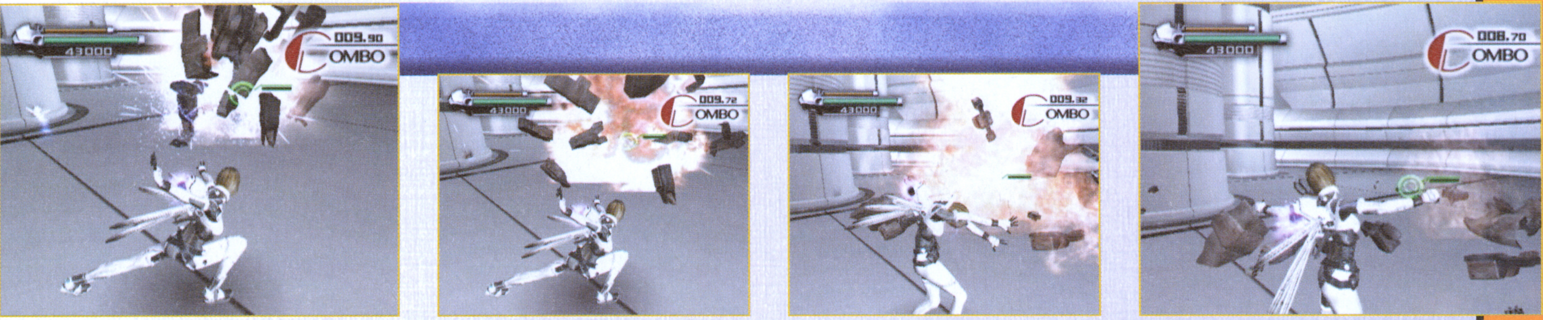
クールにかわせ。

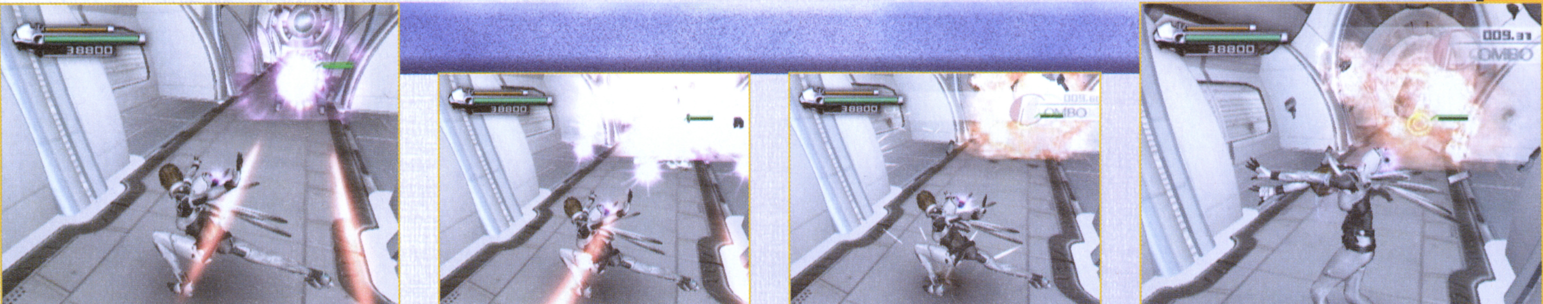
CROUCH しゃがむ



SIDE STEP サイドステップ

JUMP 前方ジャンプ





旅先のパーティにモーグリが手紙をお届け

冒険中、パーティに手紙が届くことがある。これは故郷の家族や旅先で知り合ったキャラから送られてくるもので、返事を出すことも可能だ。ときには役立つアイテムが送られてくることもあるが、返事をおろそかにすると送り主との仲が悪くなり、冒険に悪い影響が出ることもあるようだ。

↑←手紙を届けてくれるのは『FF』シリーズではおなじみのマスコットキャラ、モーグリ

モーグリ

世界各地に生息、手紙を配達するのが大好きという小動物。人間の言葉を話し、瘴気の害を受けないという不思議な生態はいまだ謎に包まれている

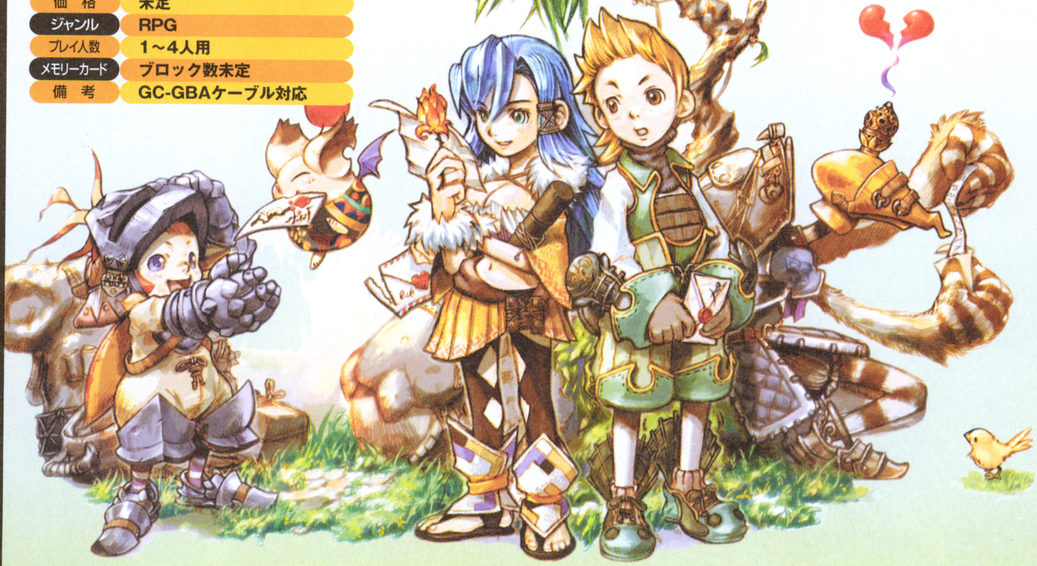
→モーグリが運んできた手紙は各キャラに渡され、それぞれ自分に届けられた手紙を読んでいる様子。内容は各プレイヤーの手元の、GBAの画面で確認するシステムになっている

GBA連動で広がる新たな遊びが満載

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES™
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

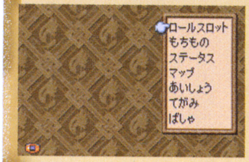
ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
発売元	スクウェア
発売日	今春
価 格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	ブロック数未定
備 考	GC-GBAケーブル対応

4人同時プレイ時に、各々がGBAをコントローラとして使う特殊な操作システムとなっている『FFCC』。キャラの操作以外にも、さまざまな新たな試みが実現されているのだ。

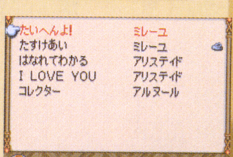


GBAで手紙を読む

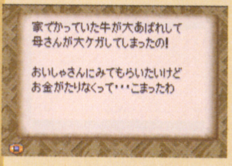
GBA画面のメニューから「てがみ」を選択すると、手紙の内容確認と返事が出せる。



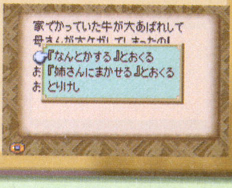
←メニュー画面。手紙以外も気になるけど…



→手紙の題名と、誰から届いたかがわかる



←どうやら家族に事件があったらしい



→返事しだいでその後の展開に変化が…

©THE GAME DESIGNERS STUDIO.Inc.©SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved.CHARACTER DESIGN／Toshiyuki Itahana.

アイテムを活用し新たな道を切り開く

仲間との協力プレイは、単に一緒に敵を倒していくだけじゃない。1人ではわからなかった謎も、仲間と一緒に考え、実行することによって、その答えが見つかることもある。仲間と直接言葉をかけあい、一緒に考え、行動して冒険を進めていくことが、『FFCC』のだいごみのひとつなのだ。

閉ざされた門をアイテムで解錠!!

←固く閉ざされた門の前で敵が落とした謎のアイテム

↑アイテムを拾い、門のところまで運んで…

↑アイテムが脇の台にぴったりはまった

↑アイテムの正体はカギ。門が開いたぞ

GBAで魔石を連結させて魔法効果をUP

『FFCC』での魔法は、魔石と呼ばれるアイテムをGBAでセットして使う。魔石には直接魔法を発動するものと、それらを補う補助魔石の2種類がある。

宝箱や倒した敵から魔石を入手する

↑みつけた魔石は拾ってストックに加えよう

「ブリザド」+「ついび」

←ゲージをため放つと、敵を追うブリザドを発射

「ファイア」+「ぜんたい」

↑画面上の敵に一気に大ダメージを与えることができる

GBAの画面

➡スロット上で2つの魔石を連結。これは「ファイア」と補助魔石「ぜんたい」とセットした状態

キャラバンの旅立ち

村からの旅立ちが描かれたシーン。家族や移動の馬車が描かれている

RPGの常識に捉われない「オルタナティブRPG」の世界観に迫る!

前代未聞!? 主人公の顔にモザイク

GIFTPIA ギフトピア™

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ギフトピア
発売元	任天堂
発売日	4月25日
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
メモリーカード	ブロック数未定

多機種で従来の枠にはまらないRPGを作ってきたクリエイター、西健一さんの最新作『ギフトピア』。今回はその個性的な演出を中心に紹介していく。

「大人式」に遅刻した主人公に厳罰がくだる!!

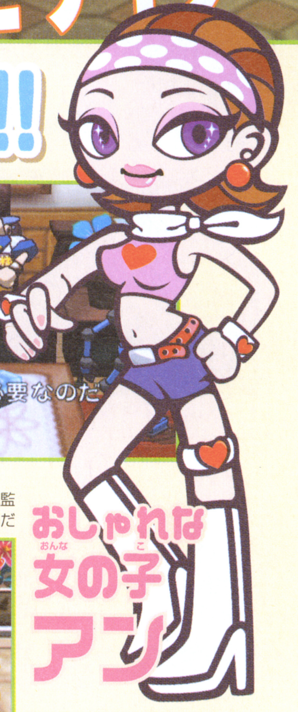
ゲームの主人公はナナシ島に住む少年ポックル。物語は、ポックルが島の重要な儀式「大人式」に遅刻したところからはじまる。

普通であれば、お叱りを受ける程度で済むところが、島の法律では「反逆罪」。なんと投獄されてしまう。

なんとか仮釈放してもらったポックルだが、代わりに犯罪者として顔にモザイクが掛けられ、ボランティアを強いられてしまう。前代未聞の物語の導入部から、どう物語が展開するのか?

遅刻だけなのに反逆罪!?

➡ボランティアだけでなく罰金(?)を命ずる村長のマイヤー。そりゃないよー!



おしゃれな女の子 アン

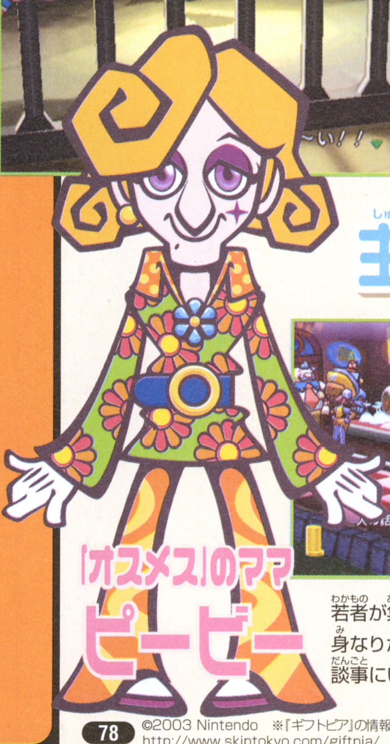
エプロンさんのキッチンで働いている女の子。女優志望なだけにスタイル抜群。

仮釈放と引き換えに…

⬅⬆「大人式」遅刻の罪で投獄されたポックル。その後、仮釈放に。しかし、顔に見事なまでにモザイクが…。これじゃ恥ずかしくて町を歩けない!?

⬇ゲーム序盤は警官ロボット「マッポくん」の保護監察のもと、ボランティアをして罪を償っていくのだ

主人公が大人に近づくと夜更かしができちゃう!!



バーで大人気分を堪能

⬅眠くならないので、夜になると島の若者たちが集まるバーにいられる

「オスメス」のママ ピービー

若者が集まるバー「オスメス」の名物ママ。その身なりから、人生経験が豊富そう。主人公の相談事にいろいろと乗ってくれそうだ。

主人公が「大人」に近づいていくと、夜更かしができるようになって、子供のときに行けなかった場所に入れるようになる。主人公を成長させて大人になることが、物語を進めるうえでのカギになりそうだ。

⬆暗くなると「ネムイ精霊」が取り付き、主人公の動きを鈍くさせ、お金を奪っていく

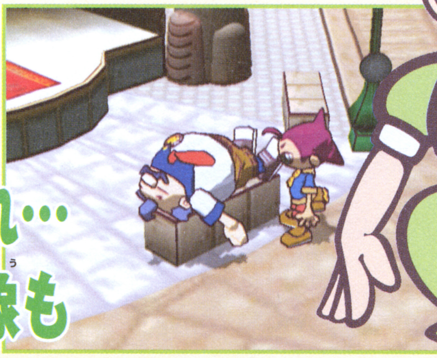
⬇大人へとレベルアップする(近づく)と、謎の声が。この声の持ち主は一体…。物語の重要なヒントが聞ける?

©2003 Nintendo
※「ギフトピア」の情報は、西健一さんが代表を務める開発会社スキップのサイトでもチェックできるぞ
http://www.skiptokyo.com/giftpia/

自然が豊富での～んびりとしたナナシ島

物語の舞台はナナシ島。過ごしやすい気候風土と雄大な自然、そして美味しい食べ物に恵まれた島。時が流れ、天候が変化するなどリアルな環境のこの島で、主人公ポックルと個性的な住人とのやり取りをしながら、大人へと成長するための物語を繰り広げていくのだ。

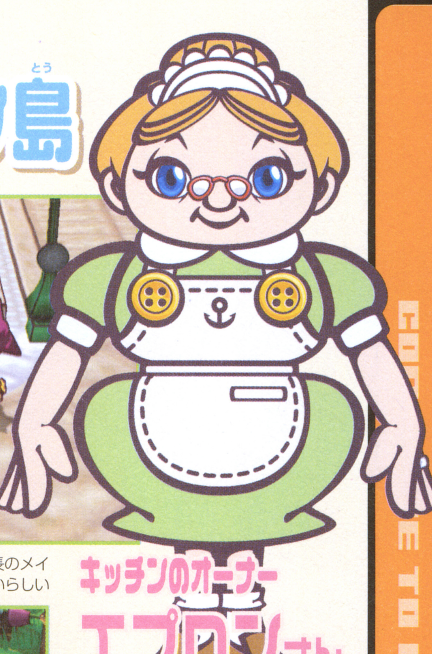
時が悠然と流れ…美しい自然現象も



↑気持ち良さげに寝ている村長のメイヤー。いつも昼寝は欠かさないらしい

↑雨上がりか、ナナシ島に美しい虹がかかる。このように鮮やかな自然現象をまったりと楽しむことができるのだ

➡天候と時間の概念があるナナシ島。このように雨が降ったり、夜遅くには暗くなったりするのだ



キッチンのオーナー エプロンさん

キッチンのオーナー。アンをバイトとして雇っている。エプロンの大きなボタンに、小さなメガネがお似合いだよね。

↑ウワサ好きのエプロンさん。困ったときに聞くと良い情報が聞けるかも

⬅気持ちの良い朝、タオとお散歩するポックル。散歩を欠かさずエサをきちんとあげて、かわいがるといいことが？

主人公の愛犬 タオ

ポックルの愛犬。クリンと立っている毛がチャームポイント。芸達者でお座り、伏せ、そして宙返りもできる

⬇島のどこかに落ちている「ハート」。これを食べるといいことがあるらしい。どんないいことがあるのだろう

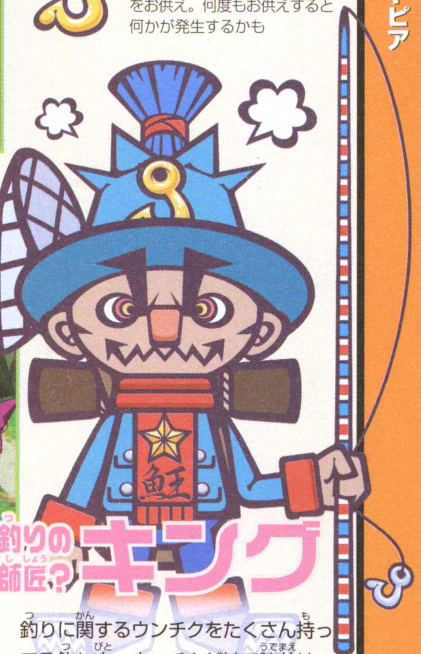
↑テンジンジャにパイナップルをお供え。何度もお供えすると何かが発生するかも

いろんなところで楽しいミニゲームが遊べる

ナナシ島には遊び場がいっぱい。大人になるための物語とは別に、楽しいミニゲームが遊べるのだ。いまのところ判明しているのは「釣り」など3つ。今回紹介した以外にも、まだまだミニゲームは用意されてそうだ。

釣り

➡仮釈放中のポックルに、釣りの指南をするキング。ポックルもひょうたん池で釣りができるのだ



釣りの師匠？ キング

釣りに関するウンチクをたくさん持ってる釣り人。ウンチクだけで腕前は…っていう人がいるけど、キングは？

カエルレース

↑バー「オスメス」の一角で楽しめるカエルレース。うまくいけば一攫千金も夢じゃない!?

ぞうさんゲームでロデオに挑戦

⬅象の形をした遊具に乗って、激しい動きで落とされないようにバランスを取るロデオゲームに挑戦。ポックルの表情からして、なかなか楽しそうだ

作物 新種の野菜だって作れちゃう！

牧場生活の基本となるのが作物作り。今まではお店で売られている「タネ」を蒔いて作物を作っていたが、今回は2つの作物を掛け合わせて、新しい作物が作れる「品種改良」ができるようになった。これによって、珍しい作物を作れば高く売れる、といったこともできるのではないかと思われる。

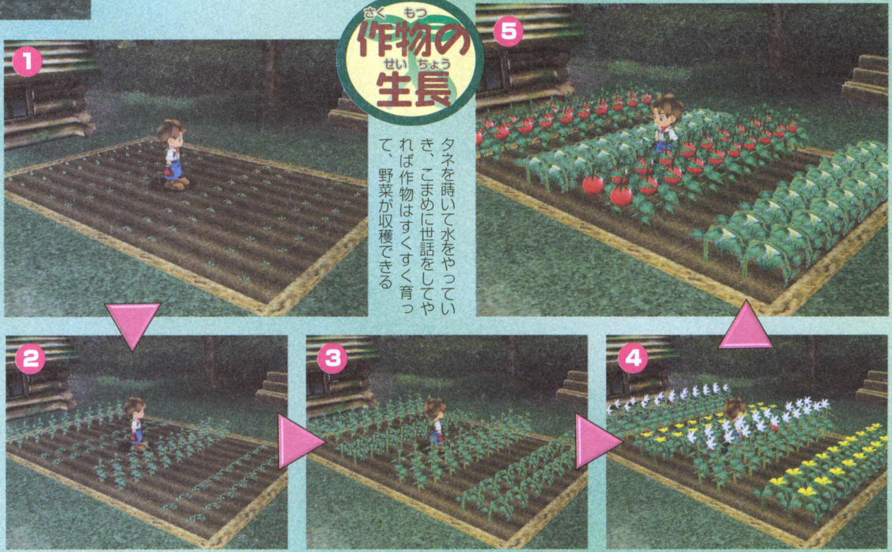
また、体力を回復させる食べ物も、自分で料理をして作れるようになるようだ。その種類は下の画面写真を見てもらえばわかるとおり様々。野菜を使ったメニューも多いので、自分の作った作物を使えるかも？

新種の野菜は見た目も違うね！

←品種改良された野菜は、もとになった野菜に似ているものもあれば、これが野菜？　と思うような形のものまでいろいろあるのだ

作物の生長

タネを蒔いて水をやっていき、こまめに世話をしてやれば作物はすくすく育って、野菜が収穫できる



作物を使って料理が作れる!?

➡おいしそうなカレーを持った主人公。やっぱり中に入った野菜は自家製？

ケーキ

ケーキといっても、クリームが乗ったようなものではなく、フルーツケーキのようなシンプルなタイプ

サラダ

とっても新鮮な感じのグリーンサラダ。緑のベースに赤いアクセントが食欲をそそる、見事な組み合わせ！

スープ

赤い色からすれば、トマトベースのスープらしい。スープにはいろいろな野菜が使えるので種類も多い？

いためもの

野菜を使ったシンプルないためもの。牧場で育てた作物なら、素材の味が楽しめる素晴らしいものができる

「品種改良」と「牛の種類」で牧場経営もパワーアップ！

牧場物語 ワンダフルライフ

作物を育て、動物たちの飼育をして牧場を運営していく本作。今回は新しく加わった2つの要素について紹介するぞ。

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	牧場物語 ワンダフルライフ	ジャンル	シミュレーション
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	プレイ人数	1人用
発売日	2003年未定	メモリーカード	ブロック数未定
価格	未定	備考	GC-GBAケーブル対応

©2003 MARUCOME／Victor Interactive Software Inc.

家畜からおジャマなヤツまでいっぱい！動物

今までも家畜として牛や羊を育てることができたが、今回はその種類も大幅に増えた。ミルクが取れる牛は種類が4種類に増え、ほかにも家畜はニワトリや羊だけでなくヤギも登場する。さらにアヒルや犬、馬といった動物なども姿を見せ、牧場の中はかなりにぎやかになりそう。

このほか、家畜ではなさそうな動物の姿もちらほら見え、ネズミやフクロウ、トカゲにタヌキ、そして何と亀までいるのだ。これらの動物がどんなことをするかはわかっていないが、作物を荒らしたりすることもある？

牛の種類も増えました！

ホルスタインより白地の部分が多いエアシャー。頭のほうに黒い部分が多いので、見た目は頭巾をかぶっているよう。ミルク取りよりチーズ作りに向いてる？

淡い茶色が優しい印象を与えるガンジー。本物と同じなら、この牛もバターやチーズを作るのに適したミルクが取れるタイプ。飼育は難しいのだろうか？

ちょっと茶色ががった毛並みのジャージー。乳製品のパッケージでは、ちょっと高級なものに名前がついていることが多いので、本作でもミルクが高く売れそう

今までのシリーズでもおなじみの、白黒まだら模様のホルスタイン。ミルクが多く取れて性格も優しく扱いやすいこの牛が、やっぱりメインになるのだろう

←眼光鋭くにらんでいるフクロウ。狙っているのは牧場の家畜なのか？

↑足に包帯を巻きつけているトカゲ。だれかに治療してもらったあとらしい

牧場を荒らす敵？それとも仲間？

←ふさふさした毛がかわいらしいタヌキ。できれば牧場の仲間として来てほしい

気になる！スカーフ付きの動物たち

今回公開された画面写真の中には、赤いスカーフをつけた動物の姿がある。今までは犬がしていたことを考えると、この動物たちは牧場の仲間だという印とも取れる。

←目が大きくてかわいいチワワ。小ささを活かした特徴がある？

←首に巻きつけたマフラー、引っ込めるとどうなるんだろう？

←おなじみの犬。家畜を飼うならこういった犬がいないとしまらない感じ

GBAリンク情報第2弾 宿屋のルウが作物の買い付けに！

GBA版『〜ミラクルタウンのなかまたち』とつなげることで新たなイベントが起こるリンク情報の2つめは、「わすれ谷」の住人の1人・ルウについて。宿屋の女主人である彼女は、料理に使う食材の買い付けにやってくるらしい。つまりリンクをすれば、より多くの売り上げが期待できる、ということになる？

←GC版のルウ。宿屋の入口で主人公をお出迎えしてくれる。作物の取引先としてお世話になりそう

↑これはGBA版。ルウが牧場に買い付けの話にやってきたところだ。これはGBA版の話だが、GC版でも同じようなイベントが起こるのかが気になる

新たに判明したゲームモードとバトルの仕組みを公開

シャーマンキング ソウルファイト
SHAMAN KING

発売まで約1ヵ月となった『マンキン』の新情報を公開。今回は、これまで不明だったゲームモードやバトルシーンでのシステムについて紹介する。なお、本作を予約購入すると、先着で右の『招きマタムネメモリーカードスタンド』がもらえることも判明したのだ。

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	シャーマンキング ソウルファイト	ジャンル	シャーマン育成バトル
発売元	バンダイ	プレイ人数	1〜2人用
発売日	3月28日	メモリーカード	7ブロック
価格	6800円		

主人公「葉」以外のシャーマンが育成できる「シャーマンキングモード」

本作は、コミックやアニメで人気の「シャーマンキング」に登場するシャーマンたちの育成とバトルが楽しめる、シャーマン育成バトルゲーム。今回は新たに判明した「シャーマンキングモード」を紹介。このモードでは、主人公の葉以外にも、ホロホロやチョコラブなどのさまざまなシャーマンを育成することができる。好きなキャラを育成し、最強のシャーマンを目指そう。

↑育成したシャーマンのデータを「シャーマンファイトモード」で使用することもできるのだ

↑キャラのステータスや育成のスケジュールなどは、ノートを使って確認することができる

↑修業を積んで、さまざまなステータスを上げながらシャーマンを鍛え上げていこう

厳しい修業を積み重ねて…

←修業を繰り返し、戦闘スキルの経験値を貯めると修業内容に応じたミニゲームに挑戦できる。このミニゲームを見事にクリアすることができると…

新たな技をゲット！

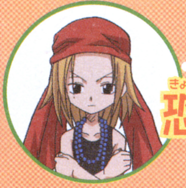
←シャーマンファイトで使用可能な技が手に入る。修業を繰り返して、さまざまな技コマンドを集めていくと戦闘が有利になるぞ

組み合わせ自由な修業パートナー

シャーマン育成時の修業で指示を出す育成パートナーの4名を紹介。これらの育成パートナーの誰と一緒に修業するかによって、修業でのステータスの上がり方が変化する。育成ではパートナー選びも重要になるのだ。

葉の親友
小山田まん太

←↑主人公、葉の初めての友人。技スロットの数を増やしやすくする「ちえ」のパラメータを上げてくれる



葉の許婚
恐山アンナ

←↑葉の婚約者。原作通り、巫力に関係する厳しい修業のパートナーとして力を発揮しそうだ

道家の姉
道潤

←↑葉のライバル、蓮の姉。本作では、育成パートナーとして以外にシャーマンファイトモードでも登場

ホロホロの妹
ピリカ

←↑アイヌ族のシャーマン、ホロホロの妹。彼女との修業はスタミナのパラメータが上がりやすい

© 武井宏之／集英社・テレビ東京・XEBEC・NAS・Mankin.Project. © BANDAI 2003

技の読みが勝負を決めるシャーマンファイト

シャーマンたちが戦いを繰り広げるシャーマンファイトは、育成で入手できる技コマンドをお互いが出し合うことで展開する。これらの技コマンドは3すくみの強弱関係にあるので、相手シャーマンが出すであろう技を予測する読み合いが、戦闘での重要なポイントになってくるのだ。

↑技コマンド選択後はそれぞれの技に応じた、流れるようなバトルシーンが繰り広げられるのだ

↑バトル中にはキャラがセリフをしゃべることも。コミックのような画面で展開するぞ

バトル画面の見方

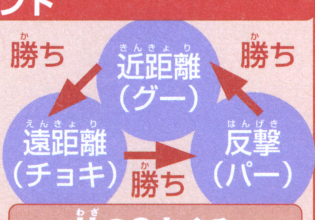
巫力ゲージ・OSPゲージ
シャーマンの残り巫力を表わすゲージ。これらのゲージがなくなるとバトルは負けになる。

必殺技ゲージ
ゲージを貯めることで、原作に登場する多彩な必殺技が繰り出せる。

スタミナゲージ
キャラのスタミナを表わす。バトルで技を使用するときに必要な値だけ減少する。

巫力消費技
巫力ゲージを消費して発動する特殊な技。主に、バトルの補助効果を持つ技が多い。

技コマンド
攻撃時に選択する技コマンドは、上から近距離技（グー）・遠距離技（チョキ）・反撃技（パー）の3種類に分類され、これらはじゃんけんのような3すくみの関係になっている。なお、これらの技コマンドは、バトル開始前に技構成のセッティングを行なうことができる。そのため、バトルを行なわせるシャーマンや自分の戦法に合わせた構成にすることも重要となってくるのだ。



技の3すくみ

バトル中のミニゲームでダメージアップ

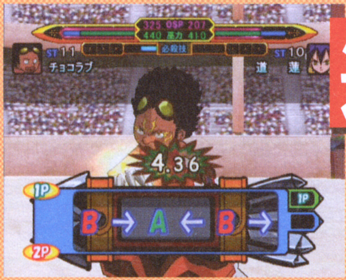
敵との読み合いに勝利し、技コマンドが成功したときは、追い討ち攻撃を決めることができる。この追い討ち攻撃はミニゲーム形式になっており、表示されるコマンドをうまく入力することで、追加ダメージを与えることができる。なお、追い討ち攻撃時には、追い討ちを受ける方もコマンドの入力ができ、うまく入力できればダメージの軽減や、相殺も可能となっているのだ。

↑お互いが近距離技を出した場合は、方向スティック回しやボタン連打のミニゲームが発生

近距離技の追い討ち

←オラクルベルを模したゲージの中を、右から左へと、押すボタンの指示マークが流れてくるので、バーのところで指示されたボタンをタイミングよく押していくと攻撃が成功となる

遠距離技の追い討ち



←オラクルベルを模したゲージに表示されるボタンの指示マークの通りにボタンを押していく。正しくボタンを押せた回数が、相手よりも多いと追い討ち攻撃が成功となる

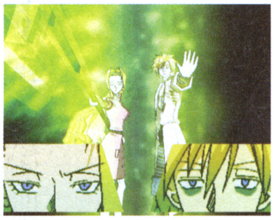
反撃技の追い討ち

←画面の中央部分に現れる、パッチ族マークの真ん中に表示される矢印のマークの方向や、ボタンの指示マークの通りに相手よりも早く入力することができれば追い討ち攻撃が成功となる

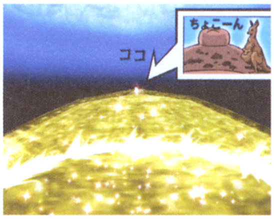
新たなシャーマンバトル参戦キャラを紹介

今回、新たに登場が判明したシャーマンを紹介。チョコラブはシャーマンキングモードでも登場するのだ。

天才ネクロマンシー ファウストVIII世
死者蘇生術を使えるシャーマン。亡くなった妻エリザを持ち霊とし、2人の居場所を作るために戦う。


←エリザとともに地中から骸骨を召還し、敵を襲わせる「ボーン・デッド・リボーン」だ

大爆笑を呼ぶ男 チョコラブ
芸人の顔も持つユニークなシャーマン。ジャガーの霊ミックとともに、笑いに満ちた世界を目指す。



←相手を攻撃するのではなく、笑いで打ちのめすための技「ギャグウインド」が炸裂！

系統と属性を理解し、強力なデッキを作ろう

カードを使ってクリーチャーを召喚し戦うアクションRPG『RUNEⅡ』。今回はクリーチャーの能力を表す「系統」と、戦況に大きな影響をおよぼす「属性」の関係についてくわしく解説しよう。

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ルーンⅡ
発売元	フロム・ソフトウェア
発売日	今春
価　格	6800円
ジャンル	アクションRPG
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	未定

主人公リズたちと敵対する マッコイ8世

コルテン地方を治める領主だが、人造の「鍵」の力により機械を操り領土を拡大、周辺の国々を脅かしている。リズのいる盗賊団「蝶の目」が勢力を伸ばしていることを心よく思わず、騎士団により制圧しようとたくらんでいる。

5つの系統に分けられる クリーチャーの能力（カードタイプ）

主人公リズがカードを使い召喚するクリーチャーは、その能力によって大きく5つの「系統」（カードタイプ）に分けられる。戦況を的確に判断し、有効なカードを使っていくことが上手な戦いのポイント。また、アクションが得意なら武器型重視、逆に苦手なら自律型重視など、プレイヤーによって好みのデッキを作り戦うことが可能だ。

←右下にある4枚のカードが、次に使える「手札」のカード。カードの上に系統のマークが表示されている

武器型　武器を扱うように直接攻撃

召喚と同時に、すばやく直接攻撃を加えることができる。カードごとに攻撃範囲などが異なるが、数回使えるものも多く、使い勝手がよいのが特徴。

セクメト

攻撃力が比較的高く、また広範囲に狙える。敵に当てると大量の魔法石を発生させるので、大変便利

↑セクメトの攻撃「ファントムドーザー」が敵クリーチャーに襲い掛かる!!

召喚型　異界より現れ強大な攻撃

魔方陣から派手に現れ、強力な攻撃を放つ。直接操ることはできないが、呼び出している途中に2種類の攻撃のどちらを使うか選ぶことができる。

サイコ・サイ

召喚すると抱えた大きなサイコロを振って攻撃。出た数字によって攻撃力が変わる。ただし1の目が出ると…？

←↑振られたサイコロの目は6!!　あっというまに敵に絶大なダメージが!!

© 2002-2003 FromSoftware,Inc. All rights reserved.

自律型　自分の意思で行動し戦う

召喚するとフィールド上を自分の意思で動き回り、敵に攻撃を加えるなどプレイヤーとは一緒に戦ってくれる。HPが尽きるまで行動する。

⬆ジャンプして空中から襲い掛かるなど、トリッキーな動きで敵をほんろうする

キメジェス

コルテン国に操られた、2足歩行型の機械クリーチャー。背中の槍で敵を刺すほか、強力なジャンプ力をいかした動きを見せる

補助型　パラメータ変化など独自の働き

召喚している間、プレイヤーの回復や、パラメータ変化に影響を与える。またトラップを仕掛けたり、クリーチャーによって効果はさまざまある。

マーメイド

腕にハープを身につけた海の妖精で、味方の場合は「癒しの歌」で回復。しかし敵の場合は毒の歌でプレイヤーを苦しめる

⬅癒しの歌でリズの体力を回復。『RUNEII』のタマちゃんとも言うべき癒し系キャラ

⬅プレイヤーの近くをうろうろしているだけかと思いきや、魔法石を拾い集め…

➡なんと拾い集めた分だけリズの体力を回復してくれるといううれしい能力が

レプラホーン

手にはツルハシ、背中には大きな靴を背負った老妖精。回復のさせ方が変わっている

変化型　自ら変身し謎解きに活用

プレイヤー自身の姿をクリーチャーに変え、その力によってこれまで行けなかった場所に行けるようになる。『II』から新しく加わった系統だ。

タロス

青銅の巨体で、腕から破壊力抜群の「フラッシュバス」を発射し敵をなぎ倒す。普通では壊せない壁も壊せる

⬅両手から繰り出す「フラッシュバス」で壁を破壊し、先へと進む

属性の優劣を利用すれば強敵を倒すことが可能

カードには必ず「属性」があり、相互に有利・不利となるカードが存在する。属性は全部で6種類あり、その関係は下の相関図のように表すことができる。ステージにいる敵の属性はあらかじめ情報が得られるので、それに合わせたデッキ編集を行えば、有利に戦いを進めることも可能なのだ。

属性相関図

矢印の向きは（強い）→（弱い）を表す。機と異は同格の関係だが、異属性は火水木土へ攻撃したときのダメージが高く、機属性は火水木土から攻撃を受けたときのダメージが低い

弱い属性で攻撃した場合
エレファント（土）＞バジリスク（水）

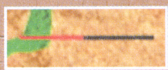
比較的攻撃力の高いバジリスクだが、属性が不利なためそれほどのダメージを与えられていない

同じ属性で攻撃した場合
エレファント（土）＝リザードマン（土）

リザードマンはバジリスクより攻撃力は低いはずだが、属性の影響を受けないためダメージ量は同じ

強い属性で攻撃した場合
エレファント（土）＜ナイトスイーパー（木）

ナイトスイーパーは上の2体の中間の強さだが、有利な属性でHPを一気に半分に減らすことができる



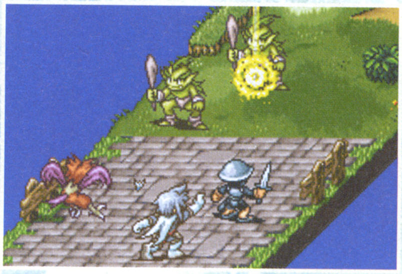
新着ロムを先取りプレイ　判明した戦闘システムを紹介！

GBアドバンス			
タイトル	テイルズオブザワールド ～サモナーズ リネージ～	ジャンル	ファンタジーシミュレーションRPG
発売元	ナムコ	プレイ人数	1～2人用
発売日	3月7日発売予定	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

S･RPGとなって帰ってきた『テイルズオブ～』シリーズ最新作!!

大人気『テイルズオブ～』シリーズの最新作で、シリーズ初となるS・RPGの続報だ。今回は、編集部に届いたロムをもとに基本的なゲームの流れから、ゲームの中心となる「召喚して敵と戦う」という戦闘システムについて紹介。『テイルズオブファンタジア』の400年後の世界を舞台に主人公フレインが大活躍し、もちろん『～ファンタジア』のキャラも多数登場し、冒険を盛り上げていく。

↑主人公フレインと容姿が妖精のような人工生命体マカロン



↑戦闘は3人までパーティを組める

ゲームの流れ

↑戦闘をはじめる前にユニットを召喚しよう　↑敵を倒しステージクリアを目指そう

ストーリー
召喚用指輪を探すフレインの旅

召喚用指輪を集めるために世界中を冒険していたフレインは、とある遺跡でマカロンと出会う。長い間、遺跡で眠っていたというマカロンを連れて、旅を続けることになる。

↑フレインとマカロンの不思議な出会い

主人公フレインとマカロン

召喚士「クラース・F・レスター」の子孫フレインと、彼を勝手に主と決めつける人工生命体マカロン。

新キャラ

ベルガ・モントール

孤児の姉弟

魔王軍に両親を殺された姉弟。しっかり者の姉と心を閉ざした弟。ひょんな事から魔王軍と対峙することになるフレイン達と行動を共にする。

ボルガ・モントール

 ©藤島康介©2002 NAMCO LTD.

契約したユニットを召喚して敵を倒せ！

ゲームの肝となる戦闘は、フレインがお城や魔方陣などからマナを使って仲間やユニットを召喚し戦わせることで展開する。ユニットの成長やパーティ編成、属性などもあり、高度な戦略性を要するぞ。ステージごとに設定された勝利条件を満たせばステージクリアとなるのだ。

↑攻撃を指定した方が最初に攻撃をするぞ

戦う前に召喚し、ユニットを増やせ！

序盤はフレインを中心に冒険を進めることになるので、まずはフレインを召喚できる拠点に移動させて、ステージに沿った仲間やユニットを召喚しよう。召喚にはマナが必要で、ユニットの種族やレベルによって必要とされるマナ数が違うぞ。

また、今まで出会っていないユニットと戦闘した場合、フレインがそのユニットと直接戦闘し、指輪を使って契約することで召喚できるようになる。

↑まずは、召喚できる拠点を目指せ

↑残りのマナを確認して、ユニットを召喚しよう

戦いのカギを握る、拠点の制圧

ユニットを召喚するのに必要なマナは拠点の数に応じて自分のターンの最初に補給される。効率よく拠点を占領していく事もステージ攻略のカギとなるぞ。拠点では、さまざまな情報やアイテムをもらえる。また、拠点を占領できるのはファイターなどの人間系ユニットだけなのだ。

↑占領した数によってマナの補給量が変わる。もちろん、敵の占領地を奪えば戦局も変わる

↑ボルガやベルガのような仲間も人間系ユニットになる。パーティにいれておくといいかも

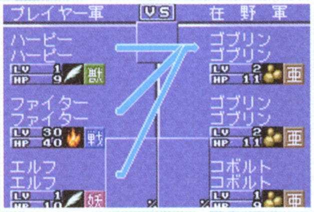
↑拠点ではユニットを強化するのに必要な遺品や、契約の指輪をもらえることもあるぞ

パーティを組み、戦局を有利に!!

召喚したユニットは最大3人までのパーティ編成が可能だ。パーティを組むと、攻撃する順番やリーダーを決めることができる。リーダーにしたユニットの移動力がそのパーティの移動力になるぞ。行動が終わっていなければいつでも集合、解散が可能なので戦いに応じて使い分けよう。

↑ファイターがパーティに合流したところ。これで、拠点の制圧が可能になった

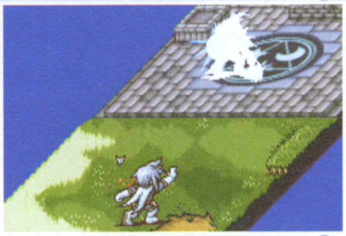
↑リーダーをハーピーにすれば、移動力のないユニットも多く移動させることができるぞ



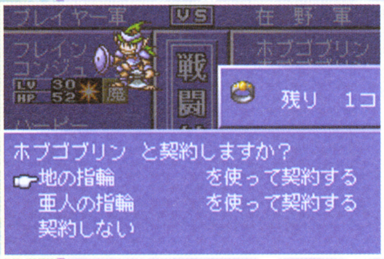
↑合流時に決めた攻撃の順番と、戦闘時に行う攻撃指示を組み合わせて戦おう

～契約の仕方～

←召喚選択画面。ゲーム開始当時はファイター、エルフ、ゴブリン、ハーピーの4種族しか召喚できない。新たに召喚ユニットの種族を増やすためには契約する事が必要だ



→ホブゴブリンとの戦闘。契約するには召喚したユニットで倒すのではなく、フレインで敵ユニットを倒すことが条件となる。もちろんパーティにフレインがいる状態でもかまわない



←敵ユニットを倒すと、そのユニットと契約ができる。契約には対象のユニットと同じ属性または種族の指輪が必要となる。契約の指輪は敵を倒したり、イベントで入手できるぞ

召喚が可能に！

→地属性、亜人系のホブゴブリンと契約成立。契約後、契約の指輪は召喚指輪に変わり、ホブゴブリンを召喚できるようになる。このようにして契約し、召喚ユニットを増やしていこう

ユニットをカスタマイズして強化しよう

ユニットはレベルアップの他にも強化ができる。次のステージへの持ち越しも可能だ。

←遺品を合成すればユニットを強化できる。遺品は拠点で手に入ることがあるぞ

クラスチェンジ

↑ユニットごとに進化の条件が違うぞ

↑クラスチェンジで生まれたユニットは契約可能

仲間 キーファと旅をする少年の存在が明らかに！

キーファには、ともに旅をしてくれる仲間たちがいるが、今回紹介する少年・ルインはその中でもちょっと特別な存在。キーファは伝説の大陸にある森の中で、魔物に襲われてピンチにおちいっていたルインと出会ったあと、ある出来事を経ていっしょに旅を始めることになる。そしてルインと旅を続けることで、キーファがふるさとの国に帰るための手がかりに近づけるらしいのだ。

ルインのピンチにキーファが登場！

⬆森の中でひとりぼっちになっていたルイン。こんな少年がこんなところにいた理由とはいったい何？

➡ルインの両親に何かが？ 魔物に襲われたことが何か関係あるのだろうか？ これは助けてあげないと

➡キーファとルインはとても仲良し。いつもいっしょにいるみたいだ

⬅キーファの願いはもとの世界に帰ること。だとしたら、ルインもこの世界の住人ではないということなのかも

伝説の大陸で出会うナゾの少年
ルイン

「伝説の大陸」の謎を解く2つのカギ「ルイン」と「ロトのオーブ」に迫る!!

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート™

発売日も決定した『キャラバンハート』。今回はストーリーのカギとなる重大情報2つをチェック！

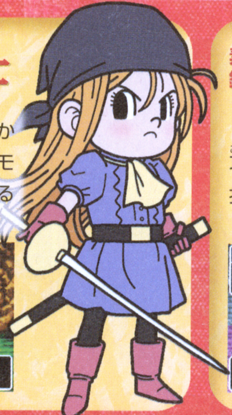
GBアドバンス

タイトル	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	ジャンル	RPG
発売元	エニックス	プレイ人数	1～2人用
発売日	3月29日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5980円		

新職業ピックアップ！

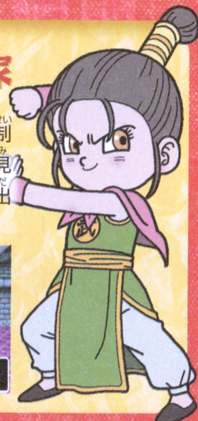
目にも止まらぬ剣さばきが自慢 剣士

素早い剣技で敵に斬りかかるだけでなく、ガードモンスターが2回攻撃できるようにすることも可能。



素早い動きで鉄拳をおみまい！ 武闘家

敵の気配を察知して先制攻撃できるほか、急所を見抜いて会心の一撃を繰り出しやすくなる能力もある。



モンスターならおまかせ！ まもの使い

モンスターと心を通い合わせ、「モンスターの心」が入手しやすくなるという能力を持っている。

©アーマープロジェクト／バードスタジオ／エニックス 2003※画面は開発中のものです。内容は実際の商品と異なる場合があります。

宝玉

物語を左右するアイテム「ロトのオーブ」

伝説の大陸にある「オーブ」を集めるといろんな願いが叶うということは以前お伝えしたとおりだが、今回新たに「ロトのオーブ」という特別なものがあることが明らかになった。どうやらこのオーブは普通のものより強い力を秘めているらしく、ナゾの少年ルインもこのオーブを探しているらしいのだ。ロトとはこの大陸で勇者としてあがめられていた人物らしいが、これはやはり例の「伝説の勇者」なのか?

↑この人はルインと顔見知りのよう。ルインがいれば情報も得られやすくなるのだろうか

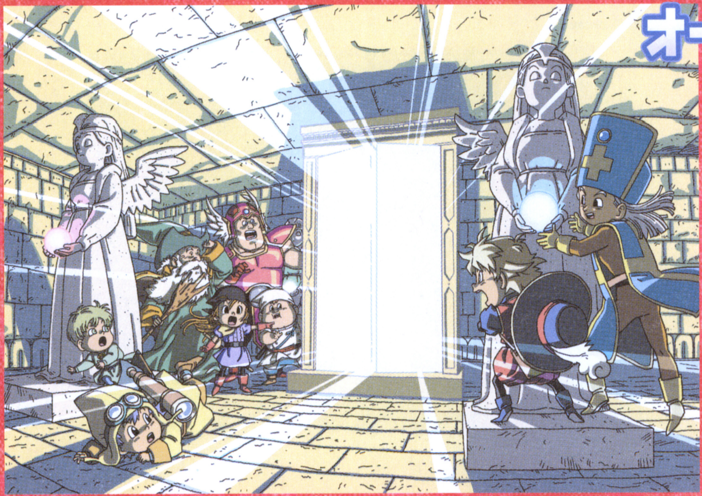
←ルインがロトのオーブの手がかりを知っているのかも?

←それほど強い力を持つオーブとなれば、そう簡単に手に入るものじゃなさそうだ

『ロト』といえばやっぱり、あの…?

↓シリーズをくまなく遊んでいる人ならピンとくるはず。あのロトと同一人物なのだろうか

↓どうやらまだ見つかってはいないらしい。旅立ったというキャラバンはどうなったのか?



オーブに関わる神聖な場所「祭壇」

オーブは世界のどこかにあるという「祭壇」にささげることで、集めた者を不思議な世界に導くという効果を発揮するらしい。『DQM』シリーズといえばバリエーションに富んだダンジョンが登場することが共通点だが、今回はオーブによってこのシステムを継承するのかもしれないぞ。

オーブをささげれば新たな展開が!!

←右に見えるのが祭壇のあるほこらだろうか。ここにオーブをささげれば、新たな地へ旅立てる!?

新モンスターピックアップ!

悪魔の姿でもカワイイ? ダークスライム

スライムに悪魔の姿をした魔物の心を2つ吹き込めばこの姿に転身。

凶悪な心から生まれし者 ダーククリスタル

5つあるモンスターのランクの中で、最強ランクの力を持つという。

ちょっと太ったちびドラゴン ドラドン

ハネは退化して飛べないが、炎の呪文を唱えることができるらしい。

カラに守られた守備力が自慢 スカラベーダー

同じく強力なカラを持つ「よろいムカデ」から転身するらしい。

GC
3月6日
発売予定

ロックマンエグゼ トランスミッション

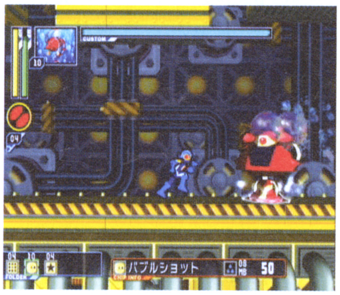
発売元	カプコン	プレイ人数	1人
価格	5800円	メモリーカード	3ブロック
ジャンル	データアクションシューティング		

本格アクションとして生まれ変わった人気シリーズ最新作。個性的かつ強力なボスナビとの白熱したバトルは健在だ。

『エグゼ』シリーズのシステムを引き継いだ横スクロールアクション

『ロックマンエグゼ』シリーズの最新作がGCに登場。世界観やシステムを引き継ぎながら、アクション要素を強めた内容となっている。

↑冒険の舞台はシリーズおなじみの秋原町。平和になった町に新たな事件が巻き起こる



↑基本操作やステージ構成など、初代『ロックマン』をほうふつとさせる。シリーズ往年のファンにとっては懐かしい印象を受けるかも

『トランスミッション』ストーリー

ロックマンと熱斗の活躍により、ネット犯罪組織「WWW」が壊滅してから1ヵ月。世間ではナビに感染し機能を低下させる「ゼロウイルス」による被害が広まっていた。とある事件からゼロウイルスの手がかりを得た熱斗たちは調査を開始する。

↑GBA版『ロックマンエグゼ』の第1作目と2作目の間に起きた事件の話となる

電脳ネットワークの世界を縦横無尽に駆け巡れ！

ストーリーは「現実世界」にある熱斗の部屋から始まる。Eメールなどで事件の情報を集めたら、ロックマンを「電脳世界」に送り込もう。事件の原因となっているボスキャラを倒せば、次のステージへの道が開けるぞ。

ウイルス・ネットナビと戦う 電脳世界

↑電脳世界は危険がいっぱい。アクションやチップを駆使してステージを進み、最深部に潜むボスを倒せ

2つの世界を行き来してストーリーが進む

情報やアイテムを収集する 現実世界

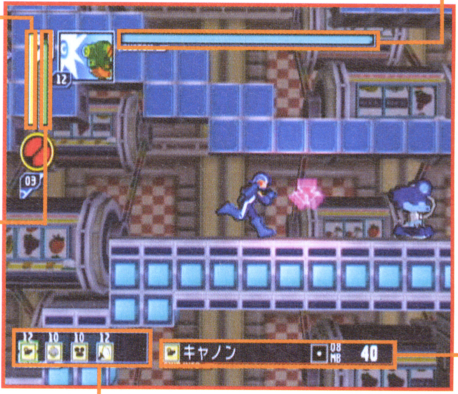
←アイテムショップやバトルシミュレータなどの施設もある

電脳世界のステージ画面

カスタムゲージ
時間とともに一定速度で溜まる。満タンの状態でZボタンを押すとチップのカスタム画面を開くことができる

HP
敵が落とすアイテムやサブチップを使うことで回復する。「HPメモリ」を入手することで最大値を上げることができる

MP
メモリポイントの略で、チップを使うと減少する。時間と共に少しずつ回復していく。「メモリUP」を取ると最大値が上昇する



現在、使用しているチップ

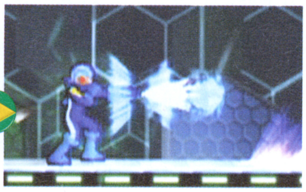
チップセレクトボード
カスタム画面で選んだ最大5種類のチップが表示される。この中から1枚のチップを選んで使用できる

ロックマンの基本アクションの数々

広い電脳世界をくまなく回るには、ジャンプやスライディングといったアクションが不可欠。これらのアクションに加え、電脳バーや移動ブロックなどといったギミック（仕掛け）を利用しなければ進めない場所も多いぞ。

■ロックバスター■

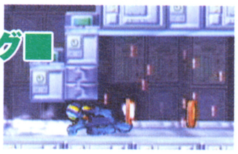
➡もっとも基本的な攻撃方法。単発の攻撃力はあまり高くない


←ボタンを押し続ければ強力なチャージショットも

■ジャンプ■

↑チップを使えば、2段ジャンプや踏み付け攻撃などアクションの幅も広がるぞ

■スライディング■


➡下+ジャンプボタンを押すとスライディング。狭い通路を通ったり、敵の攻撃を避けるときに便利なアクションだ

■電脳バー■

←基本アクションではなく、ステージ中の仕掛けのひとつ。上ボタンでつかむことで自由に移動できるようになる

©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPMENT BY ARIKA CO.,LTD. ©CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京

「バトルチップ」を使えば様々な攻撃が可能になる

『エグゼ』シリーズの特色、バトルチップシステムも重要な要素のひとつ。攻撃・回復・補助といった様々な効果を秘めたこれらのチップを使いこなせば、ステージ攻略も楽になるぞ。チップは店やイベントで入手できるほか、倒した敵が落とすこともある。ウイルスを短時間で素早く倒せば、落とす確率もアップするのだ。全種類コンプリートを目指して集めていこう。

チップデータの見方

属性
無、炎、水、電気、木の5種類がある。属性には相性があり、敵の苦手な属性で攻撃すれば、通常の2倍のダメージを与えられる

チップコード
そのチップが使える状況を示したアイコン。左からそれぞれ「歩いている間」「ジャンプ中」「ハシゴにつかまっている間」「電脳バーにつかまっている間」に使えるかどうかを表す

攻撃力
チップの攻撃が1ヒットしたときに与えるダメージ量。「リカバリー10」など回復系のチップの場合は回復量を表している

カスタム画面で5枚までチップを選ぶ

⬆選ぶチップは4枚以下でもOK。敵の種類やステージ構成に合わせたチップを選択しよう

選択チップの効果が発動!

⬆L・Rトリガーボタンで、セレクトボード上にある使いたいチップにカーソルを合わせよう

チップの威力で効率よく敵を倒せ!

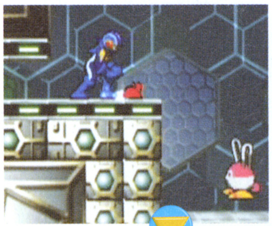
敵を素早く倒すには、チップを使いこなすことが大切。状況に合わせていちばん効果的なチップを選ぼう。

■スプレッドガン■

➡敵が密集しているあたりに撃ちこもう

⬆爆風が周囲に広がり、多数の敵を一度にデリートすることができた

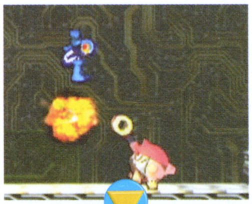
■ラットン1■



⬅地面に沿って進む性質を持つネズミ型の爆弾だ

➡バスターが届きにくい、低い位置にいる敵も攻撃できる

■フットスタンプ■



⬆⬇ジャンプして敵を踏みつけて攻撃するチップ。敵の攻撃を避けながらダメージを与えられるので一石二鳥だ

個性的な攻撃を仕掛けてくるウイルス&ネットナビたち

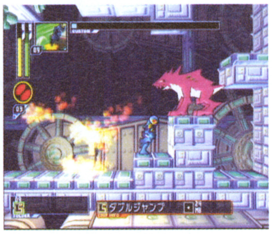
ロックマンの行く手を阻むウイルスやネットナビは、それぞれ独自の攻撃方法を持っている。属性や行動パターンから対処法を編み出そう。シリーズおなじみの敵に加え、GC版オリジナルのキャラクタも多数登場するぞ。

電脳世界にはびこる敵キャラ ウイルス

■エビロン■

⬆無数の泡を飛ばして攻撃してくる。チップ攻撃で早めに倒さないと厄介なことに

■ガルーバー■



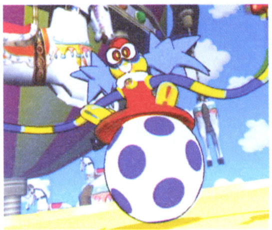
⬅口から火炎を吐く中型のウイルス。スキを突いて接近しよう

■ポワルド■

➡空中からの押しつぶし攻撃は、地響きが起きるほどに強力。ロックマンや並のウイルスと比べてもはるかに巨大な体を持つ

ステージ最後に待ち受ける強敵 ネットナビ

■カラードマン■



⬅『ロックマンエグゼ』にも登場したWWWのナビのひとつ

⬆遊園地のような電脳空間でカラードマンと対決。GBA版で戦ったときとは、ひとあじ違った攻撃パターンを仕掛けてくるぞ

■ブライトマン■

➡今回初登場の新型ナビ。目からレーザーを出して攻撃してくるらしい

⬆姿から察するに、属性は電気なのだろうか?

GC
4月10日発売予定

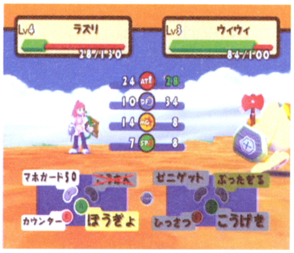
ドカポンDX わたる世界はオニだらけ

発売元	アスミック・エース・エンターテイメント	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	8ブロック
ジャンル	RPG的ボードゲーム		

「友情破壊ボードゲーム」として名を馳せた「ドカポン」シリーズが、新要素を加えてさらに過激にパワーアップ！

RPG風世界で情け無用のバトルが展開するボードゲーム

お金がすべての「ドカポン王国」が舞台のRPG風ボードゲーム最新作。今回は財宝の詰まった「ドカポンエッグ」を巡って熾烈な戦いが繰り広げられるぞ。重要アイテムを持っているライバルにバトルを挑んで力ずくで奪ったり、トップのプレーヤーを魔法で集中攻撃したり、といったシリーズならではの戦法ももちろん健在だ。



↑ライバルやモンスターとのバトルもRPG方式。魔法や特技を駆使して戦おう

お宝の入った「Dエッグ」を探し出せ

←今回の冒険の目的となるのは、「はっくつマス」に埋まった「Dエッグ」。このエッグを巡って激しい争奪戦が行われる！

プレイ時間に合わせてモードを選べる

5つのDパーツを集めよう ストーリーモード

ドカポン王国の魔界化を企む「ワルサー」の野望を阻止するため、5つの「Dパーツ」を探すのが目的。最終的にお金をたくさん持っている人が勝ち。

↑ストーリーモードはいくつかの章に分かれており、マップも異なる

3つのルールで対戦できる バトルモード

「ゼニゼニバトル」、「キルキルバトル」、「ホリホリバトル」の3つのルールで遊べる。それぞれお金、倒したプレーヤー、集めたDエッグの数を競い合う。

↑細かくルールを設定できる。短時間でさっくり遊べるぞ

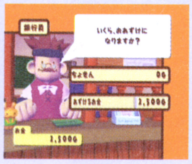
↓ストーリーモードを進めていくことで、バトルモードで遊べるマップも増えていくぞ

移動にも戦略が必要なフィールドマップ

フィールドでの移動はルーレットで行う。アイテムでルーレットの数を増やしたり、魔法でライバルの足止めをすることも可能だ。また、今作のフィールドはシリーズ初の3Dマップ。空や海にもマスが設けられ、移動に戦略が求められるようになった。

お店を有効に利用しよう

フィールドにはアイテムを売る店やお金を預けられる銀行、体力を回復してくれる教会などの施設がある。村や町では長老がアイテムをくれることも。



➡お金を預けられる銀行。預金があれば、お店でもカードで買い物ができるようになるぞ

↑RPGでおなじみの武器屋ももちろんあるぞ。バトル中で使える特技も、装備した武器によって変化する

海や空中を通るルートもアリ

陸上の普通のマスのほかにも、海上や海中、地底や空中にも通れるマスがあるのだ。これらのマスは特別な道具がないと進めない場合も多く、地形効果などもそれぞれ異なる。

↑海底では思わぬお宝を手に入れることができるかも？

↑空中ではルーレットが倍になり、敵キャラも出現しない

アイテムマスは安全地帯

ルーレットでアイテム・魔法などがもらえるマスは戦闘が発生しない。弱っているときはここに止まるのも手だ。

➡ザコモンスターとの戦いも起きないので、HPが減ってるときは便利

←アイテム入手もルーレットで。何がもらえるかは運次第だ

「はっくつマス」を目指せ！

Dエッグが埋まっている「はっくつマス」にはボスモンスターがいる。こいつを倒せば「はっくつ権」を得ることができるぞ。

←はっくつ権を得れば、そのマスからお宝が掘り放題になる。また、他のプレーヤーが発掘するときにお金をもらうことができる

©2003 Asmik Ace Entertainment Inc./TYCOON

バトルを挑んでライバルたちを蹴ちらせ！

トップの座を狙うには、やはりバトルは避けられない。普通マスやはっくつマスでモンスターと遭遇したり、普通マスでライバルと出会うとバトルに突入するぞ。確実に勝利を得るには、ダメージを受けて弱っているライバルを狙ったり、魔法で攻撃してから戦いを挑んだり、といった戦略が必要だ。勝てばお金や経験値が手に入るが、敗者には過酷なペナルティが待っている。

同じマスに止まればバトル開始！

➡バトル画面では両者のステータスやHP、攻撃コマンドなどがすべて表示される。相手がどのコマンドを使ってくるか予想しよう

攻撃・防御には相性があるぞ

お互いが選んだコマンドの相性により、ダメージ量は変化する。相手がどのコマンドを選ぶか勘を働かせよう。

こうげき VS ぼうぎょ	ダメージ軽減
ひっさつ VS カウンター	カウンター成功
こうげき まほう VS まほう ぼうぎょ	ダメージ軽減

○バトルに勝つと…

・お金・アイテムを入手
・経験値を入手

重要アイテムを奪え！

レベルアップに必要な経験値が手に入るぞ。ライバルに勝ったときはお金やアイテムなどの中から奪うものを自由に選べるのだ。

➡パラメータを上げてどんどん強くなれば、次回のバトルでも有利に！

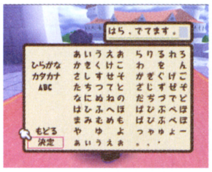
⬆お金や装備はもちろん、超重要な「Dパーツ」ですら奪うことが可能

×バトルに負けると…

・お金・アイテムを奪われる
・しばらく休みになる

お金やアイテムを取られたりと、敗者へのペナルティは過酷。勝ち目が無いときには「こうさん」したほうが被害が少ない場合も。

⬅モンスターより、ライバルに負けたほうが悲惨かも…



⬅名前を勝手に変えられてしまうことも！ 教会で直してもらおう

この他にもトンでもないペナルティが…？

一発逆転を狙えるイベントの数々

バトルに勝てない、Dパーツもお金も集まらない…そんなプレーヤーにも常にチャンスが残されているのが「ドカポン」の醍醐味。殺し屋に依頼したり、暗黒の力を手に入れてほかのプレーヤーに復讐したりといった「ヒキョー」なイベントを最大限に活用すれば、一気に逆転することも可能なのだ。

店の金庫を狙え！

武器屋や道具屋、銀行で「ぬすむ」コマンドを選択すると、店の金庫を襲うことができる。盗みに成功すれば、店の売り物や他人の預金などをごっそり手に入れることができるのだ。その代わり失敗すると「賞金首」になってしまい、他のプレーヤーや強敵キャラクター「やみのシェリフ」から狙われ続けるハメになるというかなり悲惨な状況に…。見返りは大きいがリスクも高いのだ。

⬅ロック解除できるボタンは一方だけ。成功するかどうかは完全に運任せ

➡メチャクチャ強い「やみのシェリフ」。賞金首以外には手を出さないのだ

殺し屋ヴィントに依頼

殺し屋「ヴィント」に出会えば、ライバルの始末を頼むことができる。ヴィントは1週間のあいだライバルを追いかけ、バトルを挑む。依頼料が高ければ成功率もアップ。

⬅依頼料の違う3コースが選べる

天変地異が発生！

地震が発生すると、震源付近にいたすべてのプレイヤーが大きな被害を受け、最悪死んでしまうこともある。地震情報はニュース速報で流れるが、ウソの情報も多い…。

⬅信用するかどうかはプレイヤー次第

闇商会「ウェーバー」

珍しい「闇印アイテム」をくれる謎の人物。やられ続けて「恨み度」の高いプレーヤーには、すべての持ち物・お金と引き換えに強力な力が手に入る「デビラーマン」にならないかと交渉してくることもある。

➡負け続けてるプレイヤーの強い味方？

Dエッグの中身を鑑定！

ストーリーモードの各章の最後では、Dエッグに入っているアイテムを入手できる。Dパーツが入っているエッグはひとつだけだが、他のエッグにも「Dグッズ」というお宝が入っている。Dパーツ・Dグッズは高価なものが多いので、ここで一気に順位が入れ替わってしまうことも。

⬆星の数が多いほど貴重なアイテムが！

GC
3月6日
発売予定

零ファイター撃墜戦記

発売元	グローバル・A・エンタテイメント	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円	メモリーカード	4ブロック
ジャンル	フライトシューティング		

あの時、ブーゲンビル島で連合艦隊司令長官の搭乗機を守りきれていたら…？ 名機を駆って歴史のifに挑め！

戦闘機や爆撃機の操縦が体験できるフライトSTG

第二次世界大戦で活躍した戦闘機や爆撃機が登場するフライトSTG。視点はコクピットからのものと自機の後方からの2つが用意されており、コクピット視点では計器類が半透明になっていて、臨場感を保ちつつ視点を妨げないように配慮されている。命中率や撃破数などプレイの成績を評価されるシステムもあり、やりこみがいのある内容になっている。

↑航空機に乗っている気分が味わえる

↑自機の勇姿が見たいという場合はコレ

←各機体には詳細にパラメータが設定されている

←高評価を得るためには効率のよい戦い方が求められるぞ

←1プレイが終わるとリプレイが流れる。保存も可能

登場する機体は全33種！

零戦など日本製の機体を始め、スピットファイアやヘルキャットといった米英独の名機も登場し、総数は33種に上る。最初から全機を使うことはできないが、ゲームを進めていくと徐々に機体が増えてくる。

零戦21型

↑日本を代表する名機。大戦の初期に活躍した

九十九式艦爆

↑零戦と同じく大戦初期に活躍した急降下爆撃機

震電

↑プロペラが機体の後ろに付いた革新的な設計の迎撃機

スピットファイア

↑英国空軍の主力戦闘機。いろいろな形式に改造された

Me262A

↑ドイツが開発した世界初の単座ジェット戦闘機

F6F

↑2000馬力のエンジンを搭載したF4Fの改良型艦上戦闘機

登場機体一覧

一式陸攻	東海	B25	P51	BF109
月光	97艦攻	B29	SB2C	HE111
雷電	99艦爆	F4F	SBD	Ju87
烈風	零戦21型	F6F	TBD	Ju88
紫電改	零戦52型	S12	ハリケーン	Me262A
震電	B17	P38	ランカスター	
震電改	B24	P40	スピットファイア	

史実の作戦を再現したミッション

ミッションモードで用意されているミッションは、第二次世界大戦中に実際に行われた作戦を再現したもの。プレイヤーは各国に所属する戦闘機のパイロットとなって戦うのだ。活躍しだいでは史実と違う結果が導かれることも。

←ミッションに入る前に作戦の説明を受ける。目標をしっかりと把握するのだ

↑ボルネオ油田制圧作戦。敵の防空施設が目標だ

←60年前日本の運命を決めた真珠湾。最優先で狙わなければならないのはもちろん敵空母だ

対戦だけでなく協力プレイも可能

VSモードでは基本的にミッションモードでクリアしたミッションが選択できるのだが、役割や所属国などの設定を詳細に変更できる。プレイヤー同士が違う国に所属すれば対戦、同じ国に所属すれば協力プレイとなるぞ。

↑2人でプレイすると画面が上下に分割される

↑→ステージはミッションをクリアすると増えていく。出撃機体の種類や機数、護衛や爆撃といった役割の変更も可能。ミッション中とは気分を変えて脇役に徹するのも面白いかも

©2003 Global A Entertainment,Inc.©2003 Marionette,Inc.

GC
発売中

SPIDER-MAN™

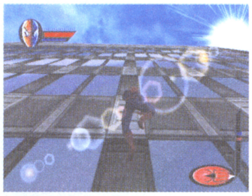
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
価格	6800円	メモリーカード	2ブロック以上
ジャンル	アクション		

宙を舞い、壁を這う！　スパイダーマンならではの独特なアクションが楽しめるぞ。

多彩なスパイダーアクションを駆使して悪と戦え！

スパイダーマンの特徴はその多彩なスパイダーアクション。ウェブを駆使して宙を舞ったり、敵を攻撃することはもちろん、垂直の壁に張り付いて登ることも可能。ゲームが始まるとまず最初に目標が表示されるので、スパイダーアクションを駆使して目標を達成しよう。ステージ内にゴールが表示され、到達するとクリアになるぞ。

⬆代表的なウェブアクションであるウェブスイング。コレを使えば街を自由に飛びまわれるぞ



➡スパイダーマンは壁に張り付けるので、垂直の壁でも問題なく登れる

⬅ウェブレーザーで敵を攻撃。拘束した敵を振り回す大技だ

1ステージの基本的な流れ

指示が表示される

⬆ゲームが始まると、画面中央に指示が表示される

指示内容を実行

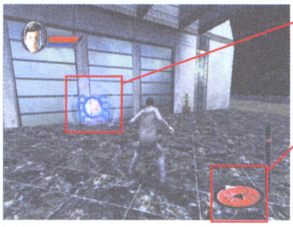
⬆目標地点に向かうと敵が待っていることも

ゴールに向かう

⬆目標を達成したらゴールに向かおう。クリアは目前だ

練習も腕試しもできるトレーニングモード

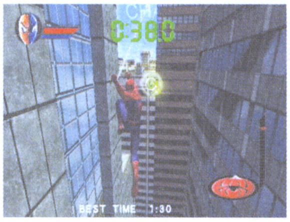
トレーニングモードでは、基本的な操作やコンパスなどの見方の説明の他に、スパイダーアクションを駆使して挑む腕試し的なモードも用意されているぞ。



クモのマーク
このマークに触れるとステージクリアになる

コンパス・高度計
これらは目標の存在する方角や、高さを表す

⬅ウェブスイングで複雑な地形を通り抜けるタイムを競う



⬅空中にいる敵をウェブスイング中に攻撃するトレーニング

➡ジャンプのあとの正確な着地が求められる内容

➡次々と現れる敵と戦うサバイバルルーム

スパイダーマンの前にあらわれた新たなる強敵

超人的な能力を持つのはスパイダーマンだけではない。彼の前に立ちはだかる敵の中には強力な特殊能力を持っているものもいるのだ。ここではそんな強敵の中からヴァルチャーとスコーピオンを紹介しよう。

⬆ヴァルチャー(大型の猛禽類を指す言葉)という名前の通り空中戦が得意

⬇スコーピオンのスキを突いてスパイダーマンのキックがヒット！

⬆スパイダーマンといえど空を飛び回られると分が悪い。着地の瞬間がチャンスだ

狂気の天才発明家 ヴァルチャー

自らが開発した特殊スーツをまとい、空中を飛び回る。もともとは善良で優秀な発明家だったが、仲間に裏切られたショックが彼を悪魔に変えた。

⬅着用しているスーツの伸縮自在の尾はビームを放つこともできる

サソリの遺伝子を持つ超人 スコーピオン

遺伝子操作により、クモの天敵であるサソリの能力を身につけた超人。人並みはずれた敏捷性とスパイダーマンをも上回る怪力を持つ。

Spider-Man and all related Marvel characters, TM and ©2002, 2003 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. Game code ©2002, 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved.Developed by Treyarch. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Marketed and distributed in Japan by Capcom under agreement from Activision Publishing, Inc.

GC
2月27日発売予定

スーパーパズルボブル オールスターズ

発売元	タイトー	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	1ブロック
ジャンル	パズル		

パズルなのだが、狙ったところに正確に打たなければならないというアクション的な要素もあるのだ。

アクションパズルの名作が新モードをひっさげてGCに登場!

発射台からバブルを打ち出し、同色を3個くっつけて消すのが基本ルール。その際、たくさんのバブルをまとめて落とすと高得点になる。また対戦の連鎖モードでは、連鎖を起こすと攻撃力が高くなるぞ。

➡同色のバブルを3個くっつけると消えるのだ

➡画面のバブルがデッドラインを超えるとゲームオーバー

連鎖条件

バブルを落としたときに
- フィールド上に同色で2個以上くっついているバブルがある
- その周りにバブル1個分以上の通り道がある
- それが発射台から狙える位置にある

⬆まずは複数のバブルをまとめて落とす

⬆落ちていくバブルが、連鎖の条件を満たしていると…

⬆落ちたバブルがくっつき連鎖が発動!

特殊なバブルやブロック

バブルをくっつけると同色のバブルが全て消える

隣でバブルを消すと、それと同じ色に変化する

小さいので、普通では通れない場所を通せる

落として消すしかない、おじゃまブロック

同じ色のバブルをくっつけると他のバブルを同色に変える

周りにくっついているバブルを全て消すと消滅する

1人でじっくりパズルに挑戦 1Pパズルモード

1人でじっくりパズルに挑戦するモードで、ノーマルモードとクラシックモードがある。ノーマルモードでは新しい仕掛けが盛り込まれたパズルが、クラシックモードではシリーズの今までのパズルが楽しめるのだ。

⬆➡ノーマルのほうがクラシックより派手な展開になりやすい

NEW 落ちてくるバブルを撃ち落とせ! シュートバブルモード

これは次々に降ってくるバブルに同色バブルを当てて消していくモード。当てるバブルは1つでいいが、落ちてくるバブルがデッドラインを超えるとプレイヤーの残機が1つ減る。残機が0になるとゲームオーバーだ。

バブルメーター
バブルを消すたびに減っていき、0になるとラウンドが進む。ラウンド数は全部で20だ

アイテム情報
現在取得しているアイテム数の表示

ボムメーター
バブルを消していくと上昇し、一定量以上でボム(画面上の全てのバブルを消す)を使用できるようになる。しかし、発射したバブルが落ちてくるバブルに当たらずにデッドラインを超えると減少してしまう

⬆UFOが登場。バブルを当てるとおじゃまブロックを撒き散らすが、ラウンドクリアのノルマは減る

登場アイテム

バブルを連続で発射できるようになる

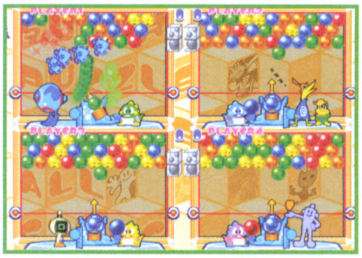
複数のミニバブルを一度に発射できる

発射台が左右に回転するスピードが上がる

一定時間同色のバブルを追跡するようになる

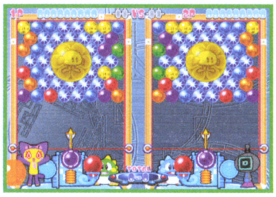
NEW 4人対戦も可能になった 対戦モード

対戦は2人で同時にパズルを始め、相手より先にデッドラインを超えると負け。本作で初登場の4人対戦では、他のプレイヤーの動向に関係なく、一番初めに全てのバブルを消したプレイヤーが勝ちとなる。



⬅⬆他のプレイヤーが全員失格になっても、全てのバブルを消さないと勝ちにはならない

⬅特殊なブロックは登場しない、落ち着いた対戦モード



⬅特殊ブロックが登場する派手な対戦モード

 ©TAITO CORP.1994,2003

GBA
2月21日発売予定

ロードランナー

発売元	サクセス	プレイ人数	1~2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクションパズル		

生誕20周年を迎えたアクションパズルの名作がGBAにリニューアルして登場。

金塊を集めてゴールを目指す 名作アクションパズルが復活!

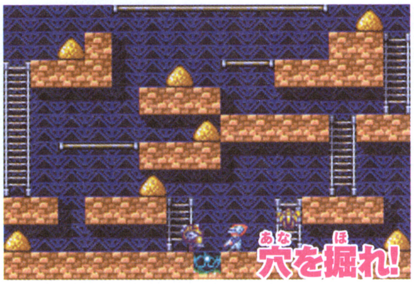
1983年の発売以来、PCや家庭用ゲーム機をはじめ、様々なゲーム機に移植され世界中で遊ばれ続けてきたアクションパズルゲームの名作がGBAに登場。GBA版はステージ画面を縮小し、固定することで1画面表示が可能になった。これにより、今まで不可能だったマップ全体を見わたせるようになり、戦略性が高まっているぞ。

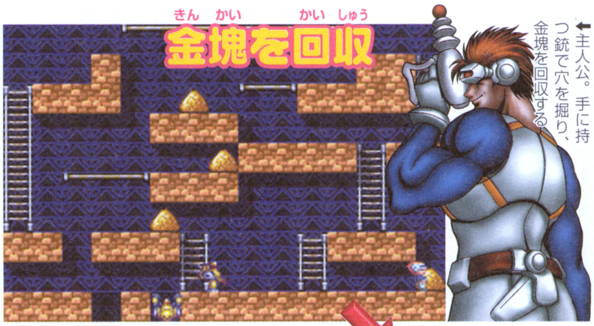
固定画面で遊べる!

⬆携帯ゲーム機では初の1画面表示

穴を掘り、敵を避けながら金塊を集めよう!!

Aボタンでプレイヤーの右側、Bボタンで左側に穴を掘ることができる主人公を操り、マップ上に散らばった金塊をすべて集めよう。金塊をすべて回収するとゴールが現れる。邪魔する敵をうまく避け、的確に穴を掘って金塊を集め、ステージクリアを目指そう。

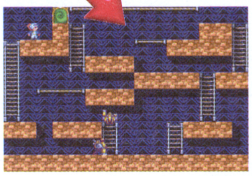




←主人公。手に持つ銃で穴を掘り、金塊を回収する

⬆金塊はいろいろなところに散らばっている。例えば、動かせるブロックを使ったりとしかけもさまざま

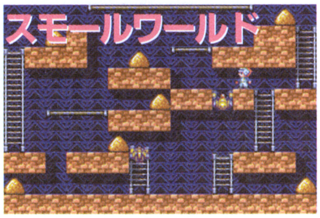
←敵も金塊を取ることができる。そんなときは穴を掘り、落としてしまおう。すると金塊がマップ上に現れ、奪い返すことができるぞ



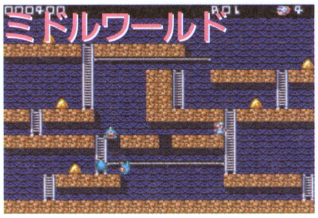
←全ての金塊を集めるとゴールが現れる。あとはたどり着ければクリアだ

GBA版の新要素 自由に選べる2つのワールド

GBA版ならではの要素として2つのワールドがある。ともに1画面固定で好みにより自由に選ぶことが可能だぞ。すべてのステージを完全にクリアできればさらに難度の高い「シークレットワールド」もプレイできるようになる。また、アクションが苦手な人のためにゲーム速度の変更も可能だ



⬆横15ブロック、縦10ブロックで形成される全24ステージからなるスモールワールド

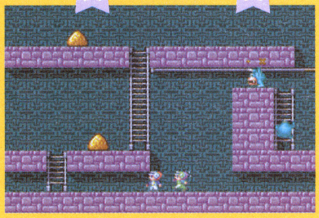


⬆横24ブロック、縦15ブロックで形成される全24ステージからなるミドルワールド

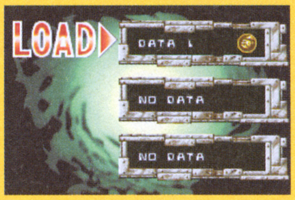
⬆1Pモードで特定の条件(「ノーコンテニュークリア」や「隠しアイテムを全て発見」など)を満たすと勲章が授与される。謎を解き全ての勲章をコンプリートしよう

白熱の2P対戦とエディットモード

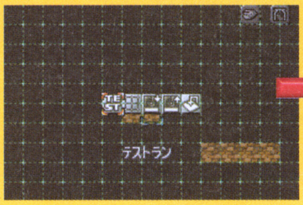
通信ケーブルを使った2Pモードでは「パズル」と「アクション」の2種類のモードを楽しむことができるぞ。「パズル」ではプレイヤー同士が協力してクリアを目指し、「アクション」はクリアに連携プレイを必要としないため、邪魔をしあったりスコアを競い合ったりできるのだ。また、マップを自由に作れる「エディットモード」もあり、グリッド表示など便利な機能が充実している。



⬆プレイヤー同士の息のあったコンビネーションが必要になる2Pモード。「パズル」「アクション」それぞれが12マップで構成されている

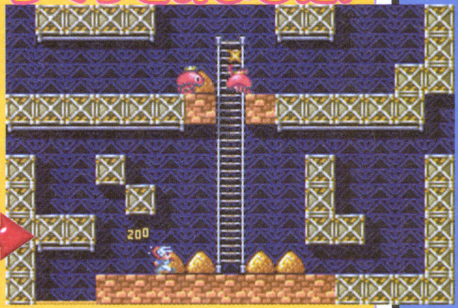


⬆マップのデータは3つまでセーブ可能



➡エディットモードの作成画面。必要なオブジェクトをチェックする機能などもあるぞ

こんなのつくってみました!



⬆「ニンドリ」って書いてあるのがわかるでしょうか?難易度はともかく、こんな事もできちゃうのだ

©SUCCESS/Douglas E.Smith.
Copyright ©2002 Douglas E.Smith. LODE RUNNER is a trademark of Douglas E.Smith registered in the U.S. and other countries.

GBA 2月27日発売予定

戦国革命外伝

発売元	コナミ	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクションRPG		

連続技を決めて妖魔を倒す戦国アクションRPG!!

戦国時代を舞台に妖魔との戦いを描いたアクションRPG。国を解放すると手に入る勾玉のかけらを集めて、地方ごとにいる妖魔将軍を倒していく。戦闘は、敵との間合いを見定め「刀」、「槍」、「弓」の3つの武器をリアルタイムに切り替えて行い、レベルをあげて連続技を決めていこう。また通信対戦では国取り合戦を最大4人まで楽しむことができる。

↑連続技を決めれば、経験値とお金がより多く手に入るぞ

↑全国マップ上で攻め込む国を選択しよう。物語は九州からはじまる。もちろん琉球(沖縄)もあるぞ

↑妖魔将軍の1人。どのボスも手強い強敵ばかり。うまく間合いをとって攻撃しよう

実在した武将達が登場!

主人公は日本全国に解き放たれた妖魔と戦うために歴史上の様々な人物達と協力、対立して物語が進んでいく。「本能寺の変」など実際の史実が盛り込まれたストーリー展開により、遊びながらにして日本の歴史も学べてしまうのだ。また、登場人物の詳しい説明を見ることができる戦国図鑑もあるぞ

↓九州の雄、島津義弘。彼からの命を受け、妖魔退治に向かう

↑戦国時代と言えばこの人、織田信長。日本史上、稀に見る独裁者でもある

→真田幸村。一体、どんな関わりを持つのか

→のちに関白になる木下藤吉郎こと豊臣秀吉

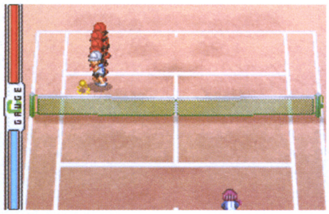
GBA 発売中

テニスの王子様2003 COOL BLUE/PASSION RED

発売元	コナミ	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	リアルタイムテニスゲーム		

大人気テニスゲームの続編が2本同時に登場

大人気『テニスの王子様』が2本同時にGBAに登場。本格テニスゲームの続編で、4人までの通信対戦や協力プレイも可能。必殺技も90種類と前作より大幅に増えている。青学メンバーに加え『COOL BLUE』には「聖ルドルフ」「不動峰」、『PASSION RED』には「山吹」「氷帝」キャラがそれぞれ登場する。


↑大人気声優陣のボイスを400種類以上収録!

↑ゲームでしか見られない細かい情報も満載

↑『COOL BLUE』に登場する不動峰の「石田鉄」

↑『PASSION RED』には、山吹、氷帝が参戦

GBA 2月27日発売予定

ホイッスル! ～第37回東京都中学校総合体育サッカー大会～

発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アドベンチャーシミュレーション		

桜上水のメンバーを育成し都大会優勝を目指せ!

人気サッカー漫画「ホイッスル！」がGBAに登場。「アドベンチャーパート」と「シミュレーションパート」の2つから構成されている。いつでもプレイヤーキャラクタの視点を変えられるため、様々なキャラクタの視点で、数々のイベントを楽しむことが可能だ。おなじみの桜上水のメンバーとコミュニケーションをとりながら試合に勝ち抜いて都大会優勝を目指そう!!

↑シミュレーションパートはサッカーに詳しくないユーザーにも解りやすくプレイでき、コアなサッカーファンにも満足できる内容になっている

↑おなじみの桜上水サッカー部員を育成し、試合を勝ち抜いて優勝を目指せ!!

↑原作では描かれていない、桜上水メンバーの部室での会話などキャラクターの素顔がわかるぞ

©2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Studios・©許斐剛 TK WORKS/集英社・テレビ東京・NAS/©2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan・©樋口大輔/集英社・マーベラスエンターテインメント・エニライツ/©2003 KONAMI&Konami Computer Entertainment Japan

学校法人ニンドリ学園

生きたまま腸に届くニンドリャー

（宮城県／ちょっとハゲさん）

みんなからもらった年賀状のお年玉クジを調べてみましたよ。1等が当たったら編集部にマッサージ椅子が導入できると思ったんですが、当然当たるハズもなく…（泣）。でも、切手シートはけっこう当たりましたよ！　やったね♪（担当かややん）

●学校でニンドリのアンケートハガキを見せたら「マ、マッスル…あはははは っ」と思いっきり笑われました。笑いすぎて泣くほど。なんかマッスル兄さんをバカにされたみたいで殴っちゃいました。

【新潟県／金木犀さん】

──いやいやいや、ウケたんなら嬉しいですよ。なんの変哲もないハガキで話題にもならないよりはよっぽど素敵だと思いますよん。

●毎コミから送られてきた大学の資料の中に、ニンドリからのプレゼントとして『風のタクト』の合格祈願お守りが入ってました～。ちなみに私高2です。

【北海道／ユニシロさん他多数】

──なんだかそのようですね（知らなかった…。サオヘンは知ってたみたい）。今年の高校2年生はラッキーですね～。実物をお見せしたかったんですが、あいにく今手元にないんです。すまん。でも、近々読プレ用に用意するつもりですハイ。

●Vol.83のニンドリャー必勝おまもりのおかげで、ただ今受験2連勝です！　次は第1志望校を受けます…。頑張ります！

【千葉県／げんるいさん】

──おお、あの付録付けてよかったっ。てなわけで、受験もそろそろ終了する頃かな？　みんなが無事によい結果であるようにお祈りしています～。

●ウチの兄貴は前まで「ニンドリ!?そんなもんクソ食らえだ！」と言っていたが、今では自分の部屋に持って行ってます。

【長野県／門左衛門さん】

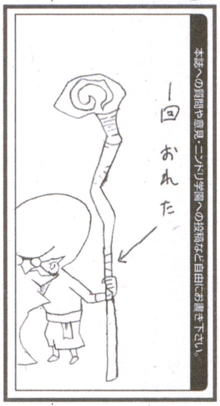
──ニンドリャーへの道に入っちゃいましたな、お兄さん（笑）。

●1月○×日夜。『風のタクト』攻略本の作業、終了しました。

【東京都／Fanさん】

──うお、印刷所で働いてる読者さんの投稿だっ。いつもメ切押してすみません（汗）。…もう少し延びませんか（ぎゃふん）。

（福島県／藤野カンナさん）
わはは。時計ウサギに扮したペッピーがイカス！



（青森県／Mさん）
下の階がモーレツにうるさくて、つい力が入っちゃったんでしょうな（笑）

（愛媛県／れな子さん）
お姉ちゃん本気なのか～!?　もうそろそろ結果が出てる頃だとは思うけど…

今号の目標

都合が悪くなったら「ニャ～」と言ってゴマかす

【滋賀県／羽緒アルジさん】

──最近、ファンクラブへの投稿がメチャメチャ増えてます。ありがたいことなんですが、その分前半の文字投稿コーナーがちょっと寂しい感じです。絵に自信のない読者さんには、文字投稿で盛り上がってほしいな、という思いを込めて、応援キャンペーンをやっちゃうことにしました。今思いつきました。といわけで、文字投稿強化のための作戦は2つあります。

作戦1：新コーナー

まず、「編集部の質問箱」はフリートークに統合。などなど、既存コーナーを整理して新しいコーナーを作っちゃいますよ。今後募集するコーナーはこれ！　それぞれ、例のような感じで面白いネタを考えてくれるとうれしいでっす。

こんな○○はイヤだ！

●こんなピクミンはイヤだ！井戸端会議が好きで付いてこない。

【東京都／かややん】

●声変わりしたピカチュウ。

【東京都／かややん】

ドリーム大予言 信じなさい信じなさい…

●『マリオゴルフGC』にはワルピーチが出る。信じなさい…。

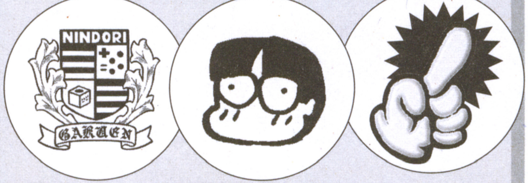
【東京都／かややん】

●え？GC新色はトラ縞模様!?

【東京都／かややん】

作戦2：ニンドリャー賞

前号の「ゲームの通信簿」でもチラっと伝えたけど、ニンドリ学園ではただ今カンバッジを制作中です。それを毎号、採用されたハガキの中から抽選で何人かにプレゼントしちゃおう、という作戦です。バッジの欲しい人は、かならずハガキに自分の住所を書いて送ってね。封書で送るときは、必ず投稿ネタと同じ紙に書いてちょーだい。



↑こんな感じのバッジを作ろうかと思ってます。あ、あとニンドリーナさんも。毛筆で大きく「ニンドリャー」ってものカッコイイかな？

文字投稿応援キャンペーン開催！

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　フリートーク」係 まで

シリーズダジャレドリーム
ニンテンドーマッスル(パズル)コレクション
【福岡県／オールスターさん】
絶対に買いません(笑)

今週の日直さん

名前：アリルイージ
生息地：ドルピック島とプロロ島の狭間
座右の銘：兄ちゃんばっかり目立たないで！

【宮崎県／星の狐さん】

正夢、アホ夢、私のドリーム

●『風のタクト』を買ったばかりの頃、寝言で「風向きが…」とか言ったらしい。
【熊本県／みらいさん】

●この前、姉が寝言で「フフフ、ぼえ～んだって」って嬉しそうに言ってました。どうしましょ(笑)。
【北海道／神崎陽さん】

●クレープ屋に入ったら、桜井さんがラーメンを食べていた。
【福島県／いずみさん】

●今年の初夢。僕はエポナになってました。翌日、緑の衣を着た姉に馬乗りされました。
【熊本県／みらいさん】

●『バイオハザード』の世界でゾンビに襲われる夢！　しかし、なんとか交渉をして和解。友達になりました。…なぜ？
【静岡県／にゃあさん】

●夢の中で、デス仙人がとってもアダルティな質問（とてもココでは書けない…）に答えてました。イヤン。
【茨城県／じぇにさん】

●ヴァルー様に乗って火山の中を冒険する夢を見ました。そして青色のヴァルー様は氷山探索用…。訳分からん。
【大阪府／由爽さん】

一発！芸達者!!

♪ドレミファドレミファ～って歌が聞こえてきますな（本当はにこにこぷん世代のかややん）
（群馬県／翠緑悠さん）

助けて！ゲーム救急隊

●GC『ソニックアドベンチャー2バトル』で、エンブレムを全部（180枚）集めたのに、マリアのテーマが出ません！
【京都府／楠チェリーさん】

――GBAケーブルでGBAに『チャオのプチガーデン』を表示させているときでないと、闇の取引所には出てこないそうですよ（そこまでやり込むとは偉い！）。

ちょっと気になる、こんなコト

●鳥の群れが噴水の上に飛んでいて、思わずダイオクタが出てきそうだと思ってしまった。
【東京都／水影海月さん】

●白いチンクル（デイビッドJr.）と朝青龍は似てる。
【鹿児島県／なす夫人さん】

●吹奏楽の演奏中、先生がタクトで耳をほじった…。もう何があっても触りたくない。
【福島県／カモミールさん】

●「すすめ！天任家族」のサオヘンって、もうゲームと現実の区別がつかなくなってると思うんですけど…。
【福島県／ZENZO→さん】

●『風のタクト』のステンドグラス風イラスト、なんとなく姫川明先生の絵に似ているような気がします…。【兵庫県／カイトゥさん】

―スルドイ！　実は今までナイショにしてましたが、ステンドグラスのイラストは姫川さんの手によるものなんですよ。詳しくは任天堂の質問箱で。

一発！芸達者!!

「昔、キノコ王国という国があった…」っておいおい、今度はマリオが伝説の勇者?（笑）
（千葉県／小森あんずさん）

オラが村のお宝自慢

Treasure No.37

手作りリンク人形

――まず最初にごめんなさい！　コメントの投稿を紛失してしまいました…。ただ、作者のお母さんの投稿が別にあったので、そちらをご紹介します。ほんとゴメン！

リンクおたくの娘に乗せられ、リンク人形を作ることに。勉強も食事もソコソコに、ゲームに熱中の日々です。トホホ…。

【北海道／サホヘンままさん】

注意　お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（GC本体みたいな箱、とかね）も大歓迎ですよー。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

あぁ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●センター試験を受けているとき、突然携帯電話が鳴りだしました。誰かと思ったらなんと試験官の人！　しかも着メロは「ピクミン愛のうた」でした。
【京都府／宮沢行人さん】

●ゲームをよく知らなかった頃、ルイージはマリオが着替えた姿で、顔がちょっと違うのは描き損じみたいなものだと思っていました。
【東京都／えんじぇりすたさん】

●うちの中学のプリント、誤植が多くて困ります。恐るべしゴショッカー、遂に学校まで…。
【神奈川県／ワールドさん】

●この間私の祖母がフシギダネを見て言った言葉。「あれは豚かい？」結局私は「さぁ…」としか答えられませんでした…。でも少なくとも豚ではないんだよ！おばあちゃん！
【東京都／相模つかささん】

●授業中にボーっとしてたら、ハイリア文字でノートとってました。みんなも気をつけよう！
【茨城県／神谷司さん】

―わはははは。ウソつけ！（笑）

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ　バイオリンとフルート、次回作でリンクに持ってほしいのは？

・バイオリン・

●横笛はオカリナでやってるし。
【愛媛県／碧海伽月さん】

●オカリナを吹きタクトを振った後はコレを弾いてほしい！
【愛知県／そっくりサーナイトさん】

●リアルなリンクならすっごく似合いそう。
【鹿児島県／刃さん】

●使い方次第では武器になる？
【埼玉県／時の妖精さん】

・フルート・

●どんなリンクでも似合いそう。
【千葉県／かび丸さん】

●バイオリンはデカイよ！
【千葉県／ピンク丸さん】

●スタルキッドと一緒に吹いてそう。
【東京都／夢有さん】

●どーせだから笛全部マスターしてほしい。
【福島県／リーフォスさん】

（番外篇）

●マラカス。アニメ調なら似合いそう。
【広島県／ASUKIさん】

●ハーモニカ。なんかカワイイかも…。
【大阪府／みすたぁぽんさん】

●草笛。なんか自然っぽくて。現地調達？
【神奈川県／はるさん】

●鉄琴。2つのスティックで操作！
【福岡県／リンクさん】

―というわけで、よく考えたらバイオリンもフルートもすでに登場しれる楽器でしたね（他の人が使ってるけど）。2つの楽器の票はほぼ変わらず。なによりも番外篇のほうが多かった今回のお題でありました。では、次回は…。

カービィとジャイアン、将来歌手になれそうなのはどっち？
Vol.87→3/5締め切り　（福井県／五島誠一朗さんからのリクエスト）

どっちも足腰立たなくなるくらいの破壊力を持ってますね（笑）。どっちも恐ろしい…。

一発！芸達者!!

『F-ZERO』に続くセガと任天堂のコラボレーションですな（笑）。でも形ソックリかも
（東京都／hintendoさん）

クイズ ニンドレア

●ゾンビが出現！どれで戦う？
Aマグナム　Bチンクルボム
Cモンスターボール
Dトリッキーのボール
【愛知県／桐須野スウさん】

●赤獅子の王の新技はどれ？
A演歌　B一句詠む
C赤獅子キック　D赤獅子ビーム
【千葉県／緑山田さん】

●ネスのチャームポイントは？
A赤い野球帽　Bオカリナ
Cファルコンパンチ　Dネコ目
【神奈川県／竹内英恵さん】

●マスターハンドの手首から向こうには誰がいるでしょう？
Aアンドルフ　Bボンゴボンゴ
Cマリオ　D桜井さん
【三重県／せなリンクさん】

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●夜中に目を覚ましたら、母がひっそりと『ピクミン』やってました。
【北海道／おけけのけさん】

●母が『風のタクト』をプレイすると、リンクにシンクロして体がグルングルン動きます。GCは吹っ飛びそうなので、ウェーブバードが欲しいです。
【長野県／エーフィさん】

●7歳の息子が『風のタクト』に夢中です。『オカリナ』の頃は1人でボスの部屋にもたどり着けなかった彼が、今ではサッサとクリアしています。私より早くてなんだか寂しい。任天堂さん、ふりがな付きにしてくれてありがとう。助かってます。
【静岡県／山本直美さん】

●私の母はテレビでどんなポケモンを見ても「これピカチュウでしょ」と連呼します。どせいさんを見ても言ってます。
【宮城県／鵜木はるみさん】

●母に「ただいマリオ」と言ったら「おかえリンダ？」それは『ファイアーエムブレム』だ！
【愛知県／のっしーさん】

●5か月の息子がGCのコントローラに興味シンシン。ヨダレが心配です…。
【鹿児島県／Pちゃんパパさん】

校則　ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は、巻末のアンケートハガキ裏面、一番下の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名も忘れずに）。長文やネタを複数送る場合は、ハガキや封書、メールで送ってね。郵送で送る場合は下の欄外のあて先へ。Eメールで送る場合は、「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。締切りは、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の7日ごろです。だいぶアバウトだけどね。

シリーズダジャレドリーム

ゼルダの伝説 風邪のダグトリオ（風のタクト）
【埼玉県／ルイタロGCさん】

正に今シーズンのカントー地方とかにリンクが来たら、こんなポケモンに会えるかも

シリーズダジャレドリーム 『風タク』お宝No.12 テトラのどてら
【京都府／赤国ロシアさん】
黄金のタライとホースに匹敵するお宝らしいですよ

◎読者が書いた インプレッション

ゲームの通信簿

まーまー、文字ばっかりのページだからって飛ばさないで！　ちょっとしたヒマ潰しでもいいから読んでみてくださいな。現代の刺激のないゲーム業界（byカプコン三上さん）について、熱く語ってる読者が集まってますってばさ。論戦上等大歓迎ですよー！

校則 ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲームとハード名（またはテーマ）、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を忘れずにね！

GC ゼルダの伝説 風のタクト

腹8分

【山形県／みずきさん】

物足りない、と言ったら怒られるでしょうか？　こんなにマップは広くてもボリュームもあるのに。

ネコ目のリンクは表情豊かでカワイイし、おばあちゃんとのシーンも好き。登場するキャラクターは個性的だし、新しいアイテムは楽しく、ダンジョンの謎解きや仕掛けも絶妙。やっぱりゼルダはおもしろいなあ、すごいよ、言うことなしだよ。と、中盤までは素直に感動していました。

けれどその後、物語はあっけなく終わってしまった気がしました。ダンジョンで詰まったり作業的なことに時間を取られたことを除けば、「え、もうおしまい？」な感じ。早解きしたつもりはないけど、結果的にそうなったのかな…。でも、あと1か所か2か所くらいは行くべき場所があっても良かったのにな。

行くべき場所といえば、逆に島は数多くあるにも関わらず、宝箱を開けたらそれでおしまい、という場所が多かったように思います。それもなんか寂しい。新しい島を発見するたびに「今度はどんな人たちに会えるんだろう」とワクワクして行くのに宝箱だけだと肩すかしを食らった気分になります。全部の島を、とはいわないけれど、それぞれの場所になんらかの必然性があると思っていた私にとっては余計に…なのです。

お腹がぽんぽこになる量は人それぞれ。とすると、私が贅沢なだけかもしれませんが。

―というわけで、『風のタクト』をクリアした人たちからの感想がポチポチと届き出しまして、やはりというか、辛口な意見がけっこう多かったりします。その中からいくつかをまとめて紹介しましょう。

『風のタクト』辛口意見集

海が広～い。航海しながらトイレ行けちゃうくらい緊張感がないのはどうか。サルベージも何回もやると単調で、全部集める気にならない。でも世界観というか、人々の雰囲気は好きです。ゲームの根幹以外の部分が好き。しかしマスターソードの間、『オカリナ』をやった僕には分かるけど、やってない人は聖域に見えない。

【大阪府／歌声喫茶「ボエー」さん】

絵は最高（実際に触るまではかなり抵抗あったけどね）！　いつまでも眺めていたい風景がもっとあるといいのにな…。海ばっかりだし。もっと大きな、例えば2、3ブロック分くらいの大きな島があったりしたら、ゲームにもメリハリが付いたんじゃないでしょうか。ラストのステージに降りたときは最初「おお、地面だ！」と感動したものの、すっごく狭くてガッカリでした…。

【東京都／エリンギさん】

ゲーム中盤（姫登場）くらいまでは、もー目が離せないんです。プロロ島にも行きたいタウラ島でもなんかありそう、マップの抜けたブロックにも行きたーい！って感じ。でも、ダンジョンや町のあるブロック以外は本当にネタが少なくてガッカリだったのが事実です…。贅沢なんでしょうけど…。

【鹿児島県／ルリさん】

―全体的に見て、「絵がどうしてもダメ」という人と「作り込みが足りない！」という2つの意見が大半でした。前者のほうはまあ、好みなんでしょうけどね…。今回のゼルダ、やっぱりあの絵じゃないと表現できないもので溢れていますから、あれは必然だと思いますよ。敵もアイテムもアクションも。ただ、やはり『オカリナ』の印象が強すぎるんでしょうか…。後者の意見は、任天堂も薄々感じているかもしれません。やはりN64時代の反省として「スケジールを守る」ことは絶対だったのでしょう。そのしわ寄せが、少なからずあるのかもしれません。

『風のタクト』は、『オカリナ』ほどの評価は受けられないかもしれません。でも、だからといって駄作というわけではないんですよ。あの絵だからこそ表現できた愛おしいキャラクターの面々、情報開発部が比較的苦手だと思われるストーリー（『オカリナ』は論外）も、要所では非常に盛り上がっています。任天堂はまだまだ新しい作品を作れる余地がある、そんな希望に溢れてると思いますよ。

テーマ：子供向けのレッテル

子供向けといわれる所以

【岐阜県／細雪里さん】

まず最初に、私はGCが子供向けだとは思っていません。というより、「思えない」のです。『エターナルダークネス』や『バイオハザード』を見て「あ、これは子供向けだ」といえる人がいますか？というより、「子供向け」っていったいなんですか？意味わかって言ってるんでしょうか、そう言う人たちは。

私なりに、「子供向け」の意味を考えてみました。要は、「子供向け」って言うのは「子供も出来るゲーム」っていう意味だと思うんです。

川柳インプレッション

『ゼルダの伝説 風のタクト』

●海にブタ 投げた後から 大後悔

海でのもがき方がすごくて…。ごめんなさいブタさん。

【北海道／イロハさん】

『ピクミン2』

●今度こそ 登場するかも ピクピクニンジン

【大阪府／水鱗火燐さん】

最近のアニメ「ポケットモンスター」

●我思ふ 野郎に用は ねえってか

byGBA版の男主人公。でも女主人公のほうが好きだ（笑）。

【静岡県／誠希あにぼんさん】

お正月明けの我が家の母

●気がつけば 家の中には モリブリン

こんなこと投稿したのがバレたら殺されます。

【北海道／じゃがイモさん】

『ゼルダの伝説 風のタクト』クスリ屋主人・ドク・ヴァンダム

●ばあちゃんの スープで商売 あがったり

タダで2回も飲めるなんて営業妨害だ。

【神奈川県／猫屋敷さん】

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

つまり大人も出来るんです。『どうぶつの森』なんかは見た目が「子供」で、「自分が大人だと思っている人」にしてみればこんなの出来るかよって感じだと思うけど、実際抵抗なく出来るんですよね。父親がやれるくらいだし。まあ確かに独身男性が部屋で独り『どうぶつの森』やってる光景は怖いといえば怖いですけど。GCのソフト、って言うのは、全年齢が対象なんじゃないか、と思います。子供が無理なくプレイし、大人も楽しめる。そういうものじゃないですか？　だけど、大人に憧れ無理に背伸びしようとしている世代には、「子供と同じものが出来るかー！」みたいな心理でそういうソフトに「子供向け」のレッテルを貼っている。そんな風に理解してます。私なりの、ですけど。

で、じゃあ「子供向け」のレッテルを剥がすには、なんですけど、無理に大人向けのものなんて作ったら子供が遊べなくなりません？大体ゲームってもともと子供用の玩具でしょう、子供が遊べない玩具なんてありえないじゃないですか。そしたら「子供向け」と「大人向け」を作ったら…って、そんなのおかしいじゃないですか。大きくなったら遊べなくなるなんて。大きくならないと遊べないなんて。大体、無理に大人にあわせる必要なんて無いんですよ。確かに経済力に関しては圧倒的に大人のほうが大きいですが、「大人」だったら「子供向け」であろうとなんであろうと見た目に惑わされずに「良いゲーム」を見つけれるはずです。結局、GCを「子供向け」扱いしてる人ってのは、「背伸びしている子供」なんですよ。なんだ、結局子供なんじゃん。

変な方向に話が脱線してしまいました。結局、GCが「子供向け」のレッテルを剥がす方法は、「大人でも楽しめるんだよ」ということをアピールするのが必要だと思うのです。CMひとつをとっても、子供がプレイしている姿はそれだけで「子供向け」の印象を与えます。…大人がやってたら子供にいい印象が与えられないですが。なんとか、「子供も大人も楽しめる」というアピールをする必要がある、そう思います。

──オンラインRPG『ファンタシースターオンライン』でさえもGC版のCMでは子供たちが主役でしたね。あれは、今までの『PSO』ユーザーとは違う年齢層を開拓する(それも、人気キャラのソニックを持った会社が)ためだと思いますが、勘違いクンは「やっぱGCって子供狙いじゃーん」と言うんですね。どちらが正しいんでしょう？　少なくとも、今後のゲーム業界にとって大切なのは、子供たちのゲーム離れを止めることだと思いますよ。

GCユーザーに求められているゲーム

【群馬県／北村明児さん】

年末に驚くほどよく売れた『マリオパーティ4』を見て、GCがPS2より強い、優れた部分が分かった気がする。子供向け、とかではなく、「多人数参加型ゲーム」である。事実、GCで一番売れている『スマブラDX』も多人数参加型だ。もっと売れてもいいはずの『風のタクト』が『マリパ4』と同じ程度に止まっているのは、ひょっとしたら多人数参加とはいえないゲームだから、という点も大きいのではないか。1人用ゲームがいらないわけではないが、多人数で遊べるタイトルにこそGC浮上のチャンスがあるのではないかと思う。とりあえずは『ニンテンドーパズルコレクション』の売れ行きに注目したい。リメイクとはいえ、対戦でワイワイ遊べるこのソフトが好調なら、GCユーザーは多人数プレイに飢えていることの証明になるはずだ。

──今年は『ゴルフ』『テニス』『カート』など、対戦モノが多く発売されそうですよね。

一言インプレッション

●『マリオサンシャイン』や『風のタクト』は、宮本さんが〆切厳守と言ってしまったため、完全体でないまま発売した感じがする。半年くらい延期してでも完成度を上げてほしかった。

【千葉県／緑山田さん】

●『バイオハザード0』の最後。あれだけの極限状態を生き抜いてきて握手もないラストは寂しすぎると思う。欧米人なら抱き合ってもいいんじゃない？

【鳥取県／白石泰志さん】

●私の地理の知識は『桃太郎電鉄』のおかげで成り立っている。…どうよ？

【滋賀県／ビツヒヌフとし子さん】

●私の『どうぶつの森＋』の村は、みゆゆん村といいます。別にかややんさんに対抗しているわけではありません。

【熊本県／みゆさん】

●『風タク』のマコレにハマりました〜。めっちゃカワイイです!!　歩くときのテケテケ音がカワイイ！　彼の持ってる楽器、バイオリンだったんですね。てっきりチェロかと…。

【神奈川県／Xさん】

●『スマブラ』シリーズ、私的にダメでした…。もっと簡単な対戦ものってないのかな〜？小学生に負けるんだもん（笑）。あっ、あれでも十分簡単っすか？　やっぱ天性のモノってあるんですね…。

【神奈川県／かずっちさん】

●今回のガノンドロフはとっても素敵なマユ毛。アゴ髭も似合ってまっせ。

【栃木県／Reeさん】

●『風のタクト』のタウラ島にいる貧乏人と金持ち。金持ちのときは2人とも毛がフサフサしてるけど、貧乏人になると極端に毛が少ない（というか見えない）。もしかして両方ヅラ？

【京都府／赤国ロシアさん】

新作さん、いらっしゃい！

【埼玉県／岸利透さん】

任天堂2003年の発売タイトルを見てガックリ。聞いたことあるタイトルばっかりなんだもん。もちろん、完全なるオリジナル作品は発表のタイミングが大切なのは分かるだけど出し惜しみしすぎるのもどうかと思う。こっちは不安になるのだ。待ち望んだタイトルがまたマリオやポケモンだったりしたら、もう失望どころか任天堂不信に陥ってしまう。それがいくら画期的であっても、タイトルでまずアッと驚くような魅力を感じないのだ。

今のところ、任天堂の完全オリジナルタイトルは『ギフトピア』のみ。寂しい。あまりにも寂しすぎる！天地が仰天するような任天堂の完全新作（もちろんGC！）に、早くお目にかかりたいものである。

──マリオが出るだけで興味を失う、という人も世の中にはいるわけで、そんな人を振り向かせるにはよっぽど違うことか、全然新しいモノでないとダメ、ということですね。

シリーズ ダジャレドリーム

婚約成婚伝説（新約聖剣）

【長野県／エーフィさん】

太郎と花子、愛し合う2人を待ち受ける怒濤の悲劇！　伝説のラブストーリーを完全ゲーム化！　みたいなノリですか（笑）

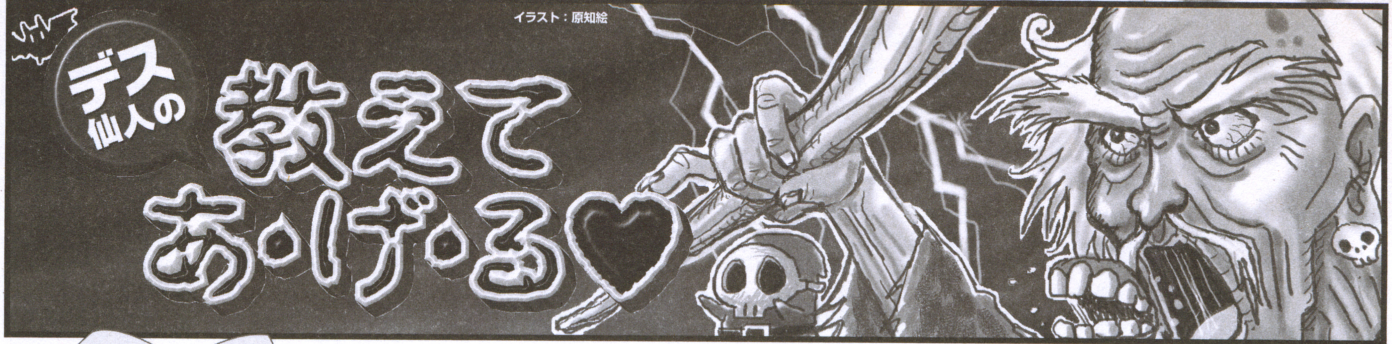
…というわけで、今回長文で掲載された、みずきさん、縹雪里さん、北村明児さん、岸利透さんにはニンドリ学園ピンバッジを差し上げます。なにぶんまだ制作中なので、到着が遅れるかもしれません。これからも熱い投稿、待ってますよ！

現在募集中のテーマ

●任天堂に弱点はあるのか？
●ゲームのリメイク、これはカンベンして!(具体的だと嬉しい)
●GCをもっと盛り上げるために必要なものは？
●好調のGBAに死角はあるのか？　etc…

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで



イラスト：原知絵

第36講 デス仙人と秘密の部屋の巻

今回の見出しは大阪府・アゲイン2くん考案です。怪しい機械とか、エロ本とか、ドクターペッパーとか、変な物がたくさんしまってありそうな部屋じゃのう…。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。だって弟子もいるし。

Q GCはドルビーサラウンドに対応しているんですか。

（神奈川県／青木俊輔）

Q ステレオとサラウンドの違いは何ですか。

（千葉県／かきくけ昆布）

サラウンドってのは、その場にいるかのような臨場感溢れる音を聞かせる技術のことじゃ。背後から迫る敵キャラのうなり声が、本当にプレイヤーの後ろから聞こえてくるってな感じじゃ。そして、「ドルビーサラウンド」のドルビーは、この技術を開発した企業「ドルビー研究所」の名前からきておる。

ステレオは、左右一対の2つのスピーカーから別々の音を鳴らす方式じゃ。サラウンドは、それとは別にさらに2つ以上のスピーカーを、聞く人を取り囲むように配置する。この「2つ以上」ってのは曖昧な表現じゃが、ひとくちに「サラウンド」と言ってもいろいろあってじゃな。「ドルビーサラウンド」は20年以上前からある技術で、スピーカーを全部で4つ使用する。現在主流となっておるのは「ドルビーデジタル」で、正面左右、背面左右、中央の5つと、重低音専用のスピーカーの計6つのスピーカーを利用する。DVDなどでおなじみの、いわゆる「5.1チャンネルサラウンド」ってヤツじゃ。スピーカー1つを1チャンネル、重低音領域を0.1チャンネルとして、合わせて5.1チャンネルと数えるのじゃ。今では「サラウンド」といえば「ドルビーデジタル」を意味すると考えてもいいじゃろう。

で、GCじゃが、前述の「ドルビーサラウンド」や、「ドルビープロロジック2」というサラウンド方式に対応しておる。「ドルビープロロジック2」は、もともと2チャンネルのステレオ音声を拡張して、擬似的に5チャンネルで出力する方式じゃ。しかし、ソフトのほうでも「ドルビープロロジック2」に対応しておれば、擬似的にではなく、完全に5チャンネルで音を出力することができる。「ドルビーサラウンド」も「ドルビープロロジック2」も、対応ソフトのパッケージ裏にはロゴが印刷されておるので、色んなソフトのパッケージを見比べてみてくれ。

最後になったが、サラウンドを体験するには5.1チャンネルシステムなどのアンプとスピーカーのセットが必要になるぞ。「ホームシアターセット」などと言われておるやつじゃ。GCとの接続は、普通のステレオAVケーブルでOKじゃよ。

Q VOL.81の「はみ出し」で、セーブ可能なGBAのソフトには電池が入っている、とありましたが、本当にすべてのセーブ可能なGBAソフトに電池は入っているのでしょうか？

（大阪府／てる）

ごめんなさい、というわけでお詫びと訂正です。「すべて」に入っているわけではありません。取扱説明書に「リチウム電池内蔵」と記述の無いソフトに関しては、フラッシュROMが利用されております。例えば『ダビスタアドバンス』とか、比較的セーブファイルが大きいものにはフラッシュROMが使われとる。フラッシュROMとは何ぞや、というお話はVOL.83でやっておりますので、もしよろしければそちらもどうぞご覧くださいませじゃよです。

デス仙人の人生って何だっけ（仮）

●おしることぜんざいの違いってなんですか。（宮崎県／ひーくん）

粒なしのサラサラなのが「おしるこ」じゃ。これは間違いない。で、粒あんのドロドロしたやつ、これが問題じゃ。関西では「ぜんざい」じゃが、関東ではこれも「おしるこ」なのじゃ。関東の「ぜんざい」は餅や白玉に汁気のない粒あんを乗っけた物のことで、関西ではこれを「亀山」と呼んでおるのじゃ。ついでに、沖縄の「ぜんざい」は氷あずきのことなんじゃってよ。

●最近の引きこもりがちな子供たちに一言。（茨城県／ニューヴェス）

そうやって引きこもっとる間にも、確実に寿命が食いつぶされとるぞ。

●僕の友達に仙人の10倍以上エロい人がいます。助けて。うつりそう。（岡山県／入江友也）

わしは普通の人より10倍エロいので、その友達は普通の人より100倍以上エロいのじゃな。手遅れです。

●仙人はソフトカツゲンを飲んだことがありますか。（北海道／正義の味方こうがい仮面）

質問をハイリア文字で書かないように。読むの大変じゃっちゅーの。北海道限定の飲み物じゃろ。中学生のときに札幌に住んでたんで、ヤクルトにカルピスの原液混ぜたみたいな「カツゲン」は知っておるよ。でも「ソフトカツゲン」は飲んだことないです。マイルドなのかのう？

●友人R嬢がドクターペッパーの信者になったのでよろしくお願いします。（愛知県／柳）

これはご丁寧にどうも。どうぞよろしくお願いいたします。

てなわけでわしはここまで。レディにご指名があったので再登場じゃ。

アロ〜ハ〜。デス仙人レディで〜す。みんな元気だったかな〜？

●デス仙人レディのプロフィールを教えてください。（愛媛県／マリオネット）

好きな食べ物は炊きたてご飯よ。

●受験には何をもっていけばいいですか？（愛媛県／マリオネット）

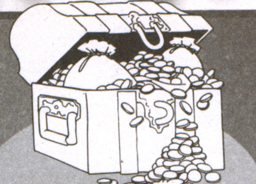
寒さや緊張でおなかが痛くなることもあるから正露丸がオススメ。私も高校受験の時にお世話になったわ。

はみだしデス仙人

Q なぜCDの容量はバイトで表すのですか。（山形県／ゼルダ十勇士）

A 記録媒体の大容量化が進み、ビットという単位がふさわしくなくなってるのじゃな。お金の単位の銭と円の関係に似ているかも？

お便りのあて先は 質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人の教えてあげる」係 まで



お宝ゲーム 古tion イニシエーション

これは、ひどく昔に発売された古（イニシエ）のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式（イニシエーション）のコーナーです。

儀式10 天地創造

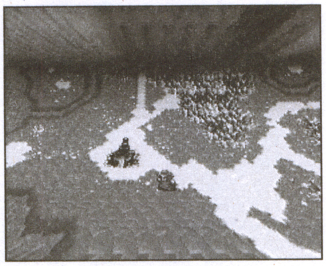
（宮城県／ハルさんのリクエスト）

機種……スーパーファミコン
発売元……エニックス
ジャンル…アクションRPG
発売日……1995年10月20日
価格……1万1800円
プレイ人数……1人

SFC時代に良作を多数提供したクインテットの代表作！

地表の生き物を蘇らせる少年の物語

SFCのハードと同発タイトル『アクトレイザー』でデビューしたクインテットは、今なお根強いファンの多いソフトハウスだ。この『天地創造』は、クインテットがずっとモチーフにしてきた「神と悪魔」「命の創造」の総決算ともいえる作品。アクションRPGとしてもキャラの操作性、敵の豊富さなど完成度が高く、ストーリーにおいても人の裏と表、生と死などの重いテーマを、だけど軽快なテンポで見せてくれているのだ。



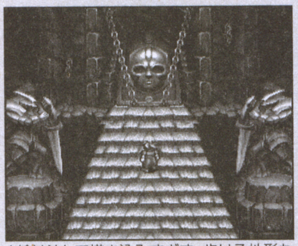
↑フィールド移動の画面もひと工夫がある。最初の舞台、地球の裏側にふさわしく天井があるのだ

↑ストーリーが進むごとに木が生え動物が蘇り、人間も誕生する。文明を進めるのも主人公の役目

高品位画像取込みが生む美麗な画面

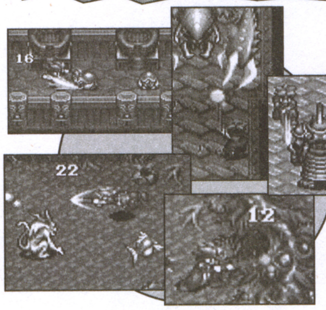
クインテットはこの時期、すでにSFCで5本ものタイトルを開発していた。だから『天地創造』はシステム、グラフィックがとても練られていて、美しく仕上がっているのだ。当時は珍しかったCGを取り込んだ画像も多様している。

←半透明で浮くシャボンが印象的



↑絵は決して描き込みすぎず、歩ける地形も分かりやすく、でも美しい処理がされている

↑専用のコンピュータで描いたグラフィックを、美しいままSFCへ落とし込んでいる



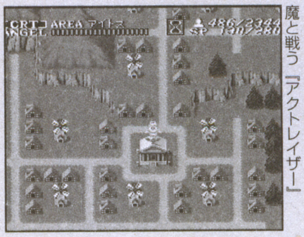
↑敵との戦闘はリアルタイム。ジャンプ、ダッシュとの組み合わせで、非常に多彩な攻撃が可能だ

"そうよ、だからこそ食べるんじゃない"

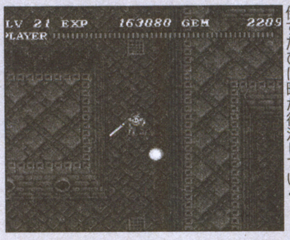
↑序盤の泣き所。氷に閉じこめられた主人公。カモシカに夫を食べろと言われる。生きるために…

クインテットの分岐点となった『天地創造』

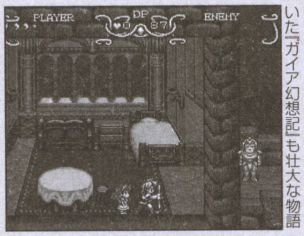
ここでは、写真でSFC時代のソフトを紹介している。神や悪魔がテーマの作品が多いが、SS『ソロ・クライシス』以降は影をひそめ、レースやアクションRPGなどを輩出することが多くなる。やはり当時モチーフにしていたテーマは『天地創造』でやり尽くした感があるのかもしれない。なお、現在はGBAのソフトもいくつか手がけている。残念ながら公式な発表がないのでここでは伏せるが、彼らが得意なRPGやアクションRPGだ。どのソフトか推理してみるのも楽しいかもしれない。



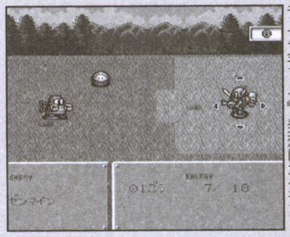
↑神となって人々を導いたり、悪魔と戦う「アクトレイザー」



↑「ソウルブレイザー」は、敵を倒すたびに町が復活していく



↑髪が動くことで「風」を表現していた「ガイア幻想記」も壮大な物語



↑自分の作ったロボで戦うRPG「スラップスティック」。発想はポケモン？

クインテットのSFC作品は、日本より海外（特にヨーロッパ）での評判が高かったそうですよ

ゲームソフトファンクラブ

-When I think that I am free-

1か月ぶりのごぶさたでした。いよいよ『FE』『スマブラDX』キャラランキングの発表ですよ。

というわけで、キャラランキングの集計、大変でした〜。困ったのがロイで、『FE』と『スマブラDX』どっち宛てなのか分からないハガキがあったりして…。あ、ちなみに票数をそのまま掲載すると生々しいので、ポイントという形で表記しています。各得票数の割合から数字を算出しています。…しかし、告知の仕方が地味だったのに、ホント沢山の投票をいただきました。ご協力に感謝！

ファイアーエムブレム部

新作発表めでたい！ GCじゃなかったけどオッケーでしょう。…どうしよう、まだ『封印』4章で詰まってるぞ(汗)。

(岐阜県／奏都さん)打たれ弱いのがタマにキズだったり（考えナシに前線に送るオレが悪いんだが…）

(宮城県／星君さん)同じ職業なら、仲間になる時期の早い人のほうが愛着わく気がします。その分不利なのかも

(静岡県／宇奈月きゃるさん)序盤は弱いですか彼？ だからよく死んでくれるのかコヤツ(だから使い方…)

(大阪府／早弓りおさん)支援の制覇は当然ですか〜。『烈火の剣』でも電気が走る人が見つかるといいね

『封印の剣』キャラランキング 結果発表

- 10pt……ルゥ
- 8pt……レイ
- 6pt……サウル
- 5pt……ロイ
- 4pt……ウォルト、ランス、アレン、ヒュウ
- 3pt……チャド、ドロシー、ルトガー、シン、リリーナ
- 2pt……スー、ソフィーヤ、ディーク、ティト、エレン、ミレディ
- 1pt……ララム、シリウス、ゲイル、パーシバル、ダグラス、セシリア、シャニー、セリス、マーカス、フィル、ウィンディ、クラリーネ、イドゥン、クレイン、フィン、イグレーヌ、オージュ、ギース

その他のキャラは……残念。

—なんと双子ワンツー。実は〆切当日にトップが入れ替わる激戦っぷりでした。以下、キャラの豊富さからか、票割れが激しかったです。

1

(秋田県／葛籠疾風さん)レイ、チャドも好きだけど1人を選ぶなら、って意見が多かったです

2

(大分県／友希さん)「一緒についていってやるかな」なんて素直じゃないトコが人気の秘密なのかも？

3

(東京都／エンダさん)謎なキャラですか。『エレンを口説くとこ(笑)』という山梨県／天照ヒトミさんの意見もあり

スマブラ部DX

(大阪府／めぁんさん)

『スマブラ』でしかサムスを知らない人って、今度の『メトロイド』をどう思うんだろう。究極の探索アクション、体験してほしいな。

(大阪府／桃姫ユリさん)いかにもシークっぽいポーズでパラソルを持ってますね(笑)。こう、足もクネっと(笑)。

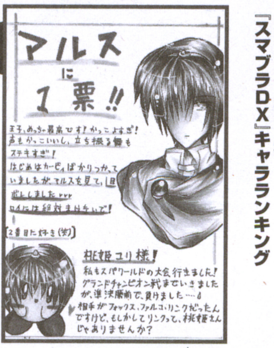
『スマブラDX』キャラランキング 結果発表

- 12pt……マルス
- 9pt……ネス、リンク
- 5pt……こどもリンク、ヨッシー、ロイ
- 4pt……フォックス、ルイージ
- 3pt……ピーチ、シーク
- 2pt……アイスクライマー、ピカチュウ、プリン、マリオ
- 1pt……ファルコ、カービィ、サムス、Dr.マリオ

その他のキャラは……残念。

—予想通り、マルスが頭ひとつ抜けてのトップに。リンクはこどもと合計するとダントツなんだけどね。しかし、マリオやピカチュウなどが意外にも下位に停滞。

1



(大阪府／玖乙さん)なんだか圧倒的にマルス強かったです。カービィが次点って意見も多かった(惜しい)

(岡山県／あさひさん)擬人化、いいじゃないですか。もちろん、オリジナルを大切にする気持ちは必要です

(愛知県／炎奈津姫さん)頭良さそうなお子さんだ(笑)。子供化、大人化の投稿、1回特集しましょか

2

(大阪府／神野温子さん)リンクとの接戦にも負けず、ほぼ同数の票を獲得。というわけで同率2位となりました

2

(岡山県／ありすさん)時の勇者は実質1位？ 「やっぱカッコイイ」という理由で大人を選ぶ人が多かったです

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

（千葉県／さとしさん）

今回の看板にいるのは『ふしぎの木の実』に登場したウーラ族だそうです。さて、次号からは『タクト』のネタばれ方面でいきますよ。姫とかブタとか（笑）の投稿よろしく！

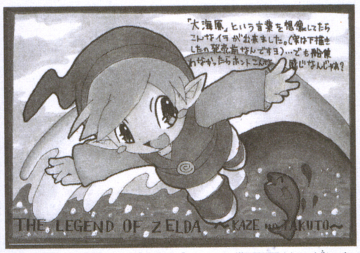
（埼玉県／国語便覧さん）ほんと、かわいいキャラが多いよね。ゲーム後半のメドリは、もう健気（けなげ）で泣ける…

（京都府／ミッチェルさん）『オカリナ』は各ダンジョンに必ず誰かしらとの繋がりがあったのが良いよね

（山梨県／Q丸さん）『風のタクト』は、これこそ「映画みたいなゲーム」でしたね。話の筋とかキャラとか

（愛知県／きゆうけいこさん）海賊たちが登場する場面、もっと欲しかったな

（山口県／伝説さん）あ、そういえば3人揃うシーンってなかったね



（大阪府／魅流タン句さん）もしも獅子王サマがいなかったら…。やはり風使いですから、風に乗って飛んでいくんでしょうか…。…ピーター○ン？（笑）

（岩手県／ぺかちゃあさん）コモリもかわいそうだよ。なにも知らないんだし

（茨城県／みかん箱さん）女の子はツボ持ちが大人の証なのかもしんない

（栃木県／綾瀬瑠璃さん）タウラ島で手紙を出してるおじさん、きっとこのお姉さんのこと好きなんだろうな

（北海道／きまぐれうさぎさん）あ、勇者サマ！なんて言葉もいい感じです。後半、自分で操作したときもラブリー♪

（埼玉県／寿さん）

キャラランキングでその人気っぷりを示したネスくんですが、やはり彼が主人公のゲームも遊びたいよねー。

（大分県／友希さん）エスカレーター。技術的には決して凄くないんだけど、そのセンスが『マザー』らしい

（長野県／海さん）なんなんでしょう。プレイヤーの心には深く関係ありそう

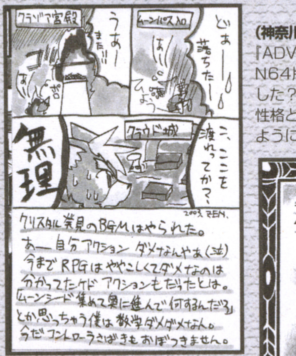
（徳島県／あべっちさん）おお、モノトリービルがそびえ立ってますよ。いちごとうふ〜

（神奈川県／ぜろ☆ゼロさん）途中のベンチでひと休みっつーものイカス

（京都府／鳥居鷹介さん）

ゲームセンター版の『F-ZERO AC』って、筐体がブルーファルコンの形って噂ですよ。フォックスもAC版がでたら、やっぱアーウィン型筐体？？

（神奈川県／緋城焔さん）『ADV』をやった後のN64版って、どうでした？　フォックスの性格とか、変わってるように見えなかった？



（福島県／ZENZO→さん）『ADV』のフォックスはとても頑丈だと思いまふ

（神奈川県／アズマフースケさん）やとわれ遊撃隊とバウンティハンターって仲いいかも。あとファルコンで最強トリオが（笑）

●もしも今度の『スターフォックス』にクリスタルが登場するとしたら、どんな服を着るんでしょう。フォックスとおそろい？（千葉県／コスモスさん）　さすがに『フォックスADV』みたいな露出度の高い服は着てないのでは（フォックスも目のやり場に困るだろうし…）。というわけで、フォックスとおそろいかもしれませんね。あ、ひょっとしたらチームの制服が新調されたりして。

●カービィの新コピー技案。今までスカだったキャラにも愛の手を！　ワドルディとかキャピーとか…。外見が変わるだけでもいいです(笑)。(福井県／五島誠一朗さん)　確かに。…で、キャピーって誰？(恥)

●84号の松本ハルキさん。ウチもルイージ大好きでーす。特に『ルイージマンション』ラストのコイツで一目ボレ…。(兵庫県／チワワさん)　てなわけでルイージ部賛同者、いくつか届きましたが…。もうひと押し。

ポケットモンスター部

POKEMON

サイパンのビーチでポケモンしてる小学生発見。さすが400万本突破ゲーム。世界的だ。(福島県／葉月恵樹さん)

(新潟県／彩森潤さん)ポケモンセンターとかで配るって話は聞いたけど、地方の人はそれでも大変だもんね

(東京都／きさらぎ浅葱さん)クリアすると、まいろいろ仕掛けが出てくるらしいっすよ。大変だけど嬉しい…

(大阪府／コルディケプスさん)うちの攻略本では全然触れてない(泣)。サブの人もいい味出してるんだね

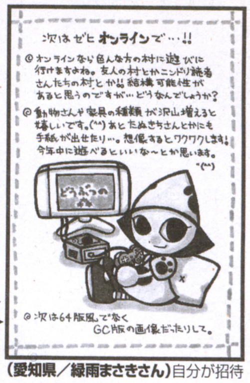
(愛媛県／湖綾ちこさん)未知のポケモンと遭遇したときのドキドキがいいんですよね、コレがまた

(愛知県／青雪魔瑠依さん)おおカッコイイ！　というわけでただ今新ポケの人気投票を実施してますよ

(和歌山県／早乙女らいむさん)基地作りのおもしろいアイデア、聞きたいですね。オレ？　いやまだ作れない…

どうぶつの森部

新作の発表で胸は躍るんですが、やっぱり今やってる村のことが心配かも。N64版の時みたいにお引っ越しってできるのかな…。



(愛知県／緑雨まさきさん)自分が招待した人だけ、その村へ入ることができる、っていうのが理想ですね

(福井県／天野与一さん)そそ、住人の態度も微妙に変わってくるしね。同じ村でも雰囲気がちょっと変わって見えます

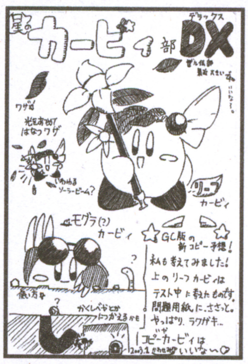
(福島県／momo*さん)擬人化ハッケミィさん。毎日の運勢を本当に占ってほしいかも。次作は村に永住希望(笑)

星のカービィ部

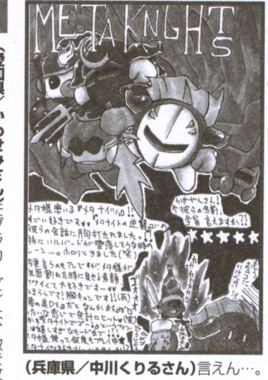
(愛媛県／美南くるめさん)

GC版があの『エアライド』だと判明したわけですが、『エアライド』ってどんなゲームなんでしょ？　N64版のころはレースっぽかったけど…。

てなわけで、新(しん)コピー技(わざ)のアイデアは引(ひ)き続(つづ)き募(ぼ)集(しゅう)しますが、それと同時(どうじ)に『エアライド』に関(かん)する要(よう)望(ぼう)とか予想(よそう)なんかも聞(き)かせてくれると嬉(うれ)しいな。

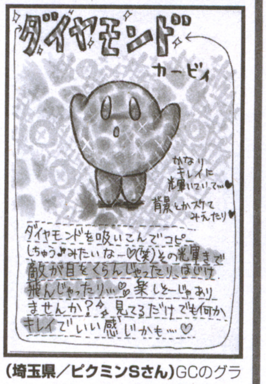


(愛知県／かわせみさん)モグラカービィは、敵を攻撃するだけじゃないところがポイント高いですよ



(兵庫県／中川くりるさん)言えん…。実はN64しかクリアしてなかった…

(高知県／水島さふぃさん)ひしゃくがグー。水で敵がやられるか問題だが(笑)



(埼玉県／ピクミンSさん)GCのグラフィックだったら、えらく豪華かも！

マリオファミリー部

(大阪府／コージさん)

緊急発表されたGBAソフト『メイドインワリオ』は、ホント～にオススメですからね！　あまりにバカバカしいテンポ、任天堂ファンなら必ず爆笑できる画面など盛りだくさんです。3月の発売を待て！

(高知県／加里ウムさん)すっかり定着しましたね。今度の『ゴルフ』は新キャラいるかな？

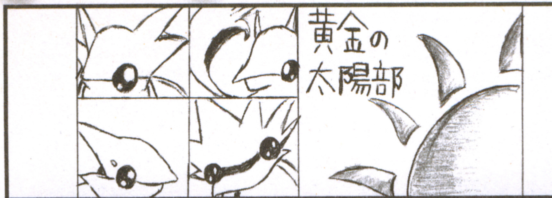
(大阪府／ARAIさん)バラード熱唱って感じ？　それとも「お～れ～はジャ○ア～ン～」とか唄ってる？(笑)

(岩手県／くりきんとんさん)水の中でも寒い場所でも同じ服装で競い合うメンバーの皆さんなのでした(笑)

(兵庫県／三村屋さん)『マリオズテニス』難しいですよー。奥行き感は最高！

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね　〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階　ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

● 『F-ZERO』サムライゴローの乗るファイアスティングレイが好きです。デフォルメ機体が金魚みたいで（笑）。スピンアタックでクルクル回ると可愛くないですか？ GC版ではパイロット同士のライバル関係が楽しみでーす。（長崎県／蒼月まいさん）金魚か〜。カーブを曲がるときに尾翼が揺れるのも、シッポを振ってるように見えるかも…。いかん、GC版を遊ぶとき金魚にしか見えなくなる（笑）。

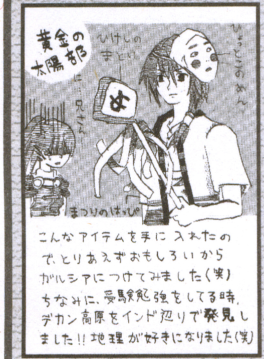


（大阪府／カストさん）

『失われし時代』クリア〜！ ラストのグラフィックはキレイでしたね。あの絵で『黄金の太陽アドベンチャー』とか作ってほしいかも。あと祝！海外で100万本突破！

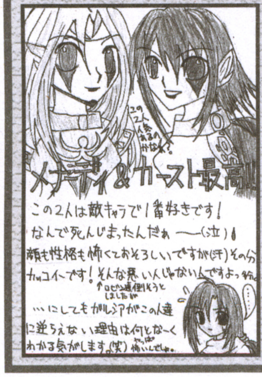
（群馬県／桜星きらりさん）わははは。どの動物？って思うよね。あとゲーム後半、「見たことない肉」出すぎ（笑）

（栃木県／E-R-さん）このゲームの装備品はいろんな効果もあるし、強さ以外の理由でも選んじゃうよね



（青森県／邪神杏樹さん）レムリアの景品ですから文明が進んでる証拠ですよ。下に黄金のシャツで完璧（笑）

（静岡県／あわよしさん）それだけ運が上がってると、きっと遠足の日に雨が降ることもないんでしょうね（笑）



（青森県／亀もどきさん）最後まで遊ぶと、実はこのゲーム、本当に悪い人は1人もいないことに気づくはず

（兵庫県／都論ほーんさん）ジャスミン捜しにロビン、ついにレムリアへ？ リレーまんが第4話も待ってます

New Commer!!

—レギュラーの部には及ばないものの、最近メトロイド、聖剣の投稿が多くなってきました。レギュラー交代もありうるかも!?

メトロイド部

87号くらいに、一度メトロイド部をドドーンとやりたいです。新作をプレイした感想とか、ドシドシ送ってくださいね。

（神奈川県／緋城焔さん）ゲームが地味なので（泣）周りで盛り上げようぜ！

（東京都／松任谷ヒカルさん）『プライム』にはサムスの設定画も入るとか？

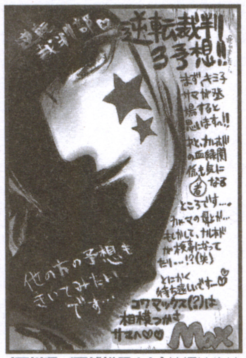
（鹿児島県／原チキさん）SA-Xはメチャメチャ恐ろしいっすよ〜。必見！

逆転裁判部

1作目の廉価版が再び発売されるそうですね。買い逃がしてた人は速攻ゲットしましょ！ そして魅惑の逆転ワールドへ…（笑）。

（熊本県／まささん）続編予想は成歩堂の恋愛関係が圧倒的に多いです

（長崎県／るるうさん）けっこう年離れてそうだけど、いいコンビなんだよね



（石川県／天然裕子さん）続編はやはり、彼より濃いキャラが出るのか？（笑）

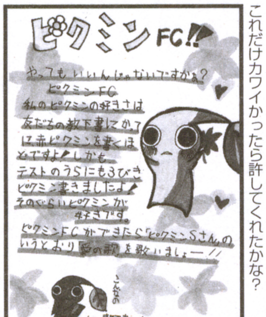
聖剣伝説部

GBA-SPの発表会で、『新約聖剣』がプレイできたんですよ。『マジバケ』のCGと『聖剣』のシステムがほどよく融合してましたよー。

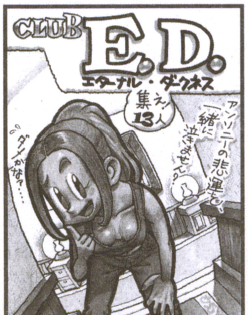
（熊本県／ねこクラゲさん）第1作めのリメイクではあるけど最新作でもある。いい要素は全部継承されるでしょ

（栃木県／綾瀬瑠璃さん）『聖剣2』はRPGっぽさもアクションっぽさも丁度良くブレンドされた名作ですね

（群馬県／桜星きらりさん）任天堂の開発一部はこういうブッ飛んだ作品が多いですね。『メイドインワリオ』もいいよ



（福岡県／カメきちさん）…友達怒らなかった？ までもこれだけカワイかったら許してくれたかな？



（？？？／LOGさん）GCソフトの中でも屈指の完成度だと思います。怖がらずに遊んでみましょうよ

（千葉県／犬飼鈴助さん）美人〜美男子〜そして幼〜（笑）。こんな大人化子供化、1回特集してみましょうかね

〆切り情報

Vol.87
（3/20発売）
→3月3日必着

Vol.88
（4/5発売）
→3月18日必着

お便りのあて先は
イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

南の島サイパンで、お姉さんと一緒にお酒を飲めるお店にデビューした編集部員、けっこういたみたいです。

特別企画 ニンドリ編集部サイパン珍道中

合併号でできた休暇で、編集部みんなでバカンスへ行きました。その中のオモシロ話を紹介しますよ。

『マリサン』攻略班 幻の夏を取り戻せツアー

本ちゃん

飛行機嫌いなワタシ。旅行出発の前日に観た「オールウェイズ」(主人公が飛行機事故で死ぬ映画)で、飛行機への恐怖心をさらに増幅させて出発。行きの飛行機では胃がキリキリしてました。ハイ。

さて、今回のサイパン旅行は編集部全員が参加。ニンドリ月2回刊+攻略本制作の疲れを癒そうってわけ。とくに、昨夏の『マリサン』で夏休みを棒に振ってしまった攻略班の3人は、旅行にかける意気込みはもうすごいのなんの。

攻略班の1人で、昨夏はモニターに映る「夏」を堪能したハシモ。「オレの夏を取り戻せ！」ということで、サイパンのホテルに着くとすぐにプールへ直行して、『ぼくらの太陽』ばりに太陽エネルギーを吸収したようだ。サンオイルを塗らずに。「これくらいがちょうど良いんだよ」と強がってたハシモ。だが、その晩から全身の痛みで七転八倒。痛みをマヒさせるためアルコールに走り…夜のストリートを千鳥足。その斜め歩きっぷりは本ちゃんに『ランドストーカー』を思い出させたとか。

多忙を極めた攻略本番長のイガリンは、プールではしゃぐニンドリタマちゃん(→参照)たちを横目に、プールサイドで読書タイム。「見りゃ分かるだろ。ワシは文学青年だから、文学部出身」(vol.83マッスルアンケート参照)っぷりをアピールしてたらしいが…。

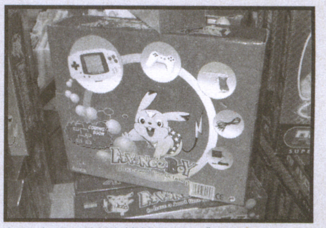
こちらも大忙しだった岡ちゃんねるは、なんとカジノに挑戦。『ドラクエ』のカジノで鍛えた腕で一攫千金を狙ったが…ゲームと現実は違うらしい。やっぱり。

強烈な日差しの影に 蠢く怪しい一品

かややん

ウン年かぶりに、しこたま海で泳ぎましたよ、ええ。まだちゃんと泳げたのが嬉しかったなぁ。肺活量は相当落ちてたけど…。で、疲れたらチェアに寝そべってゆったりまったり。隣にいたカッチョいいケイ大佐と比べると、アザラシみたいっすよオレ。これからはニンドリのタマちゃんと呼んでください（笑）。そんなことを2日も続けていると、当然日焼けもするわけです。もーヒリヒリと。特に顔（鼻とほっぺた）が真っ赤になっちまいまして、こっちに帰ってきてからというもの、会う人みんなに「焼きすぎだ。素人だからそうなる」とか「昼から呑んでる？」とか言われてます。しくしく…。

そんなこんなで、ニンドリはこう見えてもゲーム誌ですから、なにかネタがないかといろんなショップを見て回ったりもしたんですよ。それで見つけたアイテムが下の写真。…やっぱありましたねこの手のやつ。真ん中のキャラはなんでしょうコレ？ 星条旗の服とか着ちゃってますよ。…名前もアドバンスボーイって…。買ったわけじゃないので詳しいことは不明なんですが、無認可のバッタモンゲームマシン（ファミコンのコピー機かな…）なんでしょう。形はGBAソックリだけど。



↑コントローラと光線銃とケーブルもセットで40ドル！ つーか、ここまで大胆にパクらなくても…

おいしいサイパン 食べまくり事情

コマ(広告部)

もうお肌の曲がり角は過ぎたというのに、がっちり日焼けしてきてしまいました。一緒に海で遊んだ部長と2人、まるで現地人。本当に海が透明で、カラフルな熱帯魚がいっぱい！ ひがな一日溺死体のように海に浮いてたらいつの間にか真っ黒になってました。現地人といえばチャモロ人なのですが、彼らの大食いなこと！ サンドイッチひとつとっても片手では持てない大きさなのです。でもこれがまた超おいしいんですよね～。地元住民御用達のウィンチェルズというドーナツ屋のクラムチャウダーも忘れられない味。海で泳ぎまくってお腹がすいた後のビールも最高！ サイパンでは1人当たりのビール消費量が世界でもトップクラスなのだそうです。わかるわかる！ 白い砂浜と熱い太陽の中でビール以外何を飲むのって感じです。そして夜は超極厚ステーキを超レアで食べまくり。本当に肉食な旅です。南のリゾート地でここまで食を堪能できるのはもう才能かも。

それにしてもあのサイパン旅行から胃拡張気味で帰国してからこの2週間、未だ食欲が元に戻りません。このままサイパンサイズになってしまうのでしょうか？

➡現地サイズのハンバーガー。白目をむきながら完食しました

魚にかまれてパラダイス

中植茂久

真冬に日焼けして、皮がむけた顔で編集部に通勤するのがちょっと恥ずかしかったです。魚って無表情でちと怖いですね。

お便りのあて先は 質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人の教えてあげる」係 まで

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊
Ohbuchi Yutaka
アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内、海外のニュースサイトを巡るネットワーカー。日本で行われるイベントではアメリカのメディアとして積極的に活動しています。

任天堂初のオンラインソフトは『どうぶつの森』？いや、ひょっとしたら『マリオ128』だったりして…？

米国オンラインゲーム事情（他ハード篇）

この欄ではこれまで何度となく海外の、主に北米のゲームを紹介してきました。日本未発売ということに加え、日本のゲームとは趣の異なる物もあり、興味を持たれた方もいるかと思います。実は海外のゲーマーの中にも、日本でしか発売されない、または先行して発売されるゲームを遊びたいと思っている人たちがいます。ちょっと前なら『どうぶつの森』最近なら『風のタクト』や『ウィニングイレブン6』が、遊びたいゲームリストに名を連ねているでしょう。しかし残念ながら、ゲームボーイと違って据置型ゲーム機の場合は地域ごとに対応したハードでしかソフトが動かないような仕組みになっています（ちょうどDVDのリージョンコードと同じような感じですね）。つまり日本向けのソフトは日本のハードでしか動かず、アメリカで買ってきたソフトを日本のハードで遊ぼうとしても動かないというわけです。ところがそんな悩みを解消するソフトが登場しました。イギリスの会社デーテルが発売した『フリー・ローダー』です。これを使えば、ひとつのハードで異なる地域のソフトが遊べてしまう、というものです。個人的にも非常に興味があるこのソフト、実は発売されたばかりで情報が少ないのですが、どうやら全てのソフトがちゃんと動く、というものでもない上に、任天堂の正式なライセンスを受けたソフトではありません（編注：なので、一般のショップなどでは手に入りません。いわゆるバッタものになるので注意してくださいね）。そんなわけで、万人に自信を持ってお勧め、とはいかないのですが、いずれ手に入れ次第、詳しく紹介したいと思います。

●

さて、ここ数年来、ゲーム業界ではオンラインゲームが「来る」と言われ続けてきました。にもかかわらず、今日に至るまで、ネットゲームが普及した、と言える状況にはなっていません。これにはゲーム自体や、通信環境などさまざまな問題が考えられます。しかし、ここ1年余りの急速なネット環境の整備とともに、ようやく家庭用ゲーム機のオンライン対応ということが現実的になってきました。中でも現在もっともその要素を前面に打ち出しているのがXboxでしょう。先頃スタートしたオンラインゲームサービス、Xbox Liveでは、ブロードバンドに特化することによって高速かつ安定した接続環境を提供し、かつ比較的簡単な接続方法によってユーザーにアピールしています。実際、Xbox Liveの設定は、これまでのゲーム機に比べ、はるかに簡単なものでした。しかし一番の特徴と言えるのは、標準でマイクを装備している点でしょう。Xbox Liveでは、ボイスチャット、つまりプレーヤー同士が声を使ったコミュニケーションをとることが可能なのです。Xbox用『PSO』ではこの機能を実装しているのですが、実際に遊んでみると、不思議なことに、『PSO』をやり込んだ人ほど、声は使わずにキーボードでコミュニケーションをとっているケースが多いように思います。ゲームに熱中すればするほど、黙々とプレイするようになってしまうのか、はたまた日本人特有の閉鎖的な資質によるものなのか、その辺はよく分かりませんが、せっかくの機能がもったいない、という気がします。その一方、単純なアクションゲームでは比較的声を出しやすいという傾向もあるようです。そこで、ちょっと面白いゲームが海外のPS2用の『SOCOM』です。これはアメリカ海軍の特殊部隊に扮して、テロリストを粉砕するというゲームです。マイクに対応したこのゲーム、1人で遊ぶときは音声認識機能によって声でコマンドを指定することができます。しかし最大の売りは、オンラインで16人が海軍とテロリストに分かれて対戦するモードです。勝つためには単に撃ち合うだけでなく、綿密な作戦と的確な指示が必要となるため、おのずと声を使って連絡を取り合うことになります。つまりしゃべることに意味があるのです。そうした「必然性」が、このゲームを特別なものにしているのです。

←写真はPS2『SOCOM』。最多出荷数を誇るハードでも、オンラインは今ひとつ、といった状況。でも今後はもっと盛り上がるはずです

©2002 Sony Computer Entertainment America Inc.

これまでに声を使って成功したゲームと言えば、N64の『ピカチュウげんきでちゅう』を思い浮かべる人が多いことと思います。あの、画面の中のピカチュウに照れくさい思いをしながら話しかけた、なんて思い出を持っている人はいませんか？　かくいう私もその1人です。オンラインゲームが今後どれほど普及するか、という点はともかく、単に対戦する、あるいは声でコミュニケートできる、というだけでなく、ゲーム性に深く根差した部分で、声が介在することによって、また違ったオンラインの楽しみが出てくるかもかもしれません。そう遠くない未来に、任天堂ならではの切り口を持ったオンラインゲームが出てくることと思います。『ピカチュウげんきでちゅう』で見せたような、親しみやすくて新しい、そんなサムシングを任天堂に期待して待ちましょう。それでは、また次回！

Yutaka's News

ずいぶん急に発表され、あっと言う間に発売日を迎えた感のあるGBA-SPですが、発売日に手に入れることのできなかった人も多いのではないでしょうか。このSP、GBAと比べるとずいぶんとコンパクトになった感があります。でもオールドファンにとっては、ちょっと昔のゲーム&ウォッチを思わせるデザインでGBAよりも「任天堂っぽい」気がします。先祖返りってことかな？

登場人物

ダッシュくん バレンタインデーにはチョコレートよりGBA-SPが欲しいお年頃。この号が出る頃にはゲットしてるかも!?

かあさん ピーチ姫ドレスの下にリンクの衣装を着込んでいることが発覚。ひそかにみずリンをライバル視しているらしい…!?

サオヘン GBA-SPの発売日に仕事そっちのけで朝も早くから行列していたナゾの編集長。でも本心は「タクト」でもこんくらい並べよ」らしい

ナゾの動物 64DDとともに現れたナゾの動物。果たしてずっと捜している"前の飼い主"に出会えるのでしょうか…?

お便りのあて先は はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「すすめ!天任家族」係 まで

「むげんのチケット」は現在ポケモンセンターで配布中らしいですよ。あの大混雑でゲットできなかった人はぜひ。

はやのん先生のホームページ→ http://www.hayanon.jp/

訂正とおわび 前号の「すすめ！天任家族」にて、セリフが1か所ヌケていました。113ページ1段め、一番右のコマで、サオヘンが宝箱を見て生ツバを飲んでいるシーンでは「もしやすっごいお宝の地図が…」というセリフを言っています。どうもすみませんでした。

マッスル・イガリンの GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル、
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
2月27日	スーパーパズルボブル オールスターズ	タイトー	6800円	001
2月28日	メトロイドプライム	任天堂	6800円	002
3月6日	ロックマン エグゼ トランスミッション	カプコン	● 5800円	003
3月6日	零ファイター撃墜戦記	グローバル・A・エンタテインメント	6800円	004
3月20日	スター・ウォーズ クローン戦争	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6800円	005
3月20日	THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球（仮称）	コナミ	6800円	006
★3月20日	ヒカルの碁3	コナミ	6800円	007
●3月21日	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	6800円	008
3月27日	P.N.03	カプコン	5800円	009
3月27日	ソウルキャリバーII	ナムコ	6800円	010
●3月28日	シャーマンキング ソウルファイト	バンダイ	6800円	011
3月未定	ウォリアーブレイド ラスタンvsバーバリアン編	タイトー	6800円	012
●4月10日	ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－	アスミック・エース エンタテインメント	6800円	013
●4月11日	●NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！	トミー	6800円	014
★4月25日	魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～	エム・ティー・オー	6800円	015
●4月25日	GIFTPIA	任天堂	価格未定	016
●4月未定	お遍路さん～発心の道場（阿波国）編～	ピンチェンジ	● 8800円	019
★4月未定	お遍路さん～発心の道場（阿波国）編～（専用印籠型歩数計同梱版）	ピンチェンジ	12800円	－
★4月未定	お遍路さん～発心の道場（阿波国）編～（専用印籠型歩数計＋ボタンコントローラ同梱版）	ピンチェンジ	18800円	－
5月未定	F-ZERO GC（仮称）	任天堂	価格未定	020
今春	ビューティフル ジョー	カプコン	価格未定	021
★ 今春	SPECIAL人生ゲーム	タカラ	6800円	022
今春	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	スクウェア	価格未定	023
今春	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	価格未定	024
今春	ちびロボ！	バンダイ	価格未定	025
★ 今春	ドラゴンドライブ	バンダイ	価格未定	026
今春	RUNE II	フロム・ソフトウェア	6800円	027
7月未定	テイルズシリーズ（仮称）	ナムコ	価格未定	028
今夏	デッド フェニックス	カプコン	価格未定	029
今夏	ソニックアドベンチャーDX	セガ	価格未定	030
今夏	カービィのエアライド	任天堂	価格未定	031
今夏	マリオゴルフGC（仮称）	任天堂	価格未定	032
今夏	ワリオワールドGC（仮称）	任天堂	価格未定	033
★ 今秋	お遍路さん～発心の道場（土佐国）編～	ピンチェンジ	価格未定	034
12月未定	新RPG（仮称）	ナムコ	価格未定	035
来冬	キラー7	カプコン	価格未定	036
来冬	1080° シルバーストーム	任天堂	価格未定	037
来冬	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	038
2003年未定	バイオハザード－コード：ベロニカー完全版	カプコン	価格未定	039
2003年未定	決定版！ニッポンプロ野球～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）	セガ	価格未定	040
2003年未定	リッジレーサー最新作（仮称）	ナムコ	価格未定	041
2003年未定	牧場物語 ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウエア	価格未定	042
発売日未定	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	043
発売日未定	GT CUBE（仮称）	エム・ティー・オー	価格未定	044
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	045
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	046
発売日未定	スターフォックス（仮称）	任天堂	価格未定	047
発売日未定	どうぶつの森2（仮称）	任天堂	価格未定	048
発売日未定	ピクミン2（仮称）	任天堂	価格未定	049
発売日未定	マリオカートGC（仮称）	任天堂	価格未定	050

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
2月21日	ロードランナー	サクセス	4800円	051
2月27日	戦国革命外伝	コナミ	4800円	052
2月27日	ホイッスル！～第37回東京都中学校総合体育サッカー大会～	コナミ	4800円	053
●3月7日	テイルズ オブ ザ ワールド～サモナーズ リネージ～	ナムコ	● 4800円	054
★3月14日	ドキドキクッキングシリーズ② グルメキッチン～ステキなお弁当～	エム・ティー・オー	4800円	055
★3月14日	お買い得2in1シリーズ第4弾「パズルくるくるポン！～みんなの町内会・怪盗ルベンは誰だ！～」「ファンタジーパズル ハムスター物語」	カルチャーブレーン	4800円	056
●3月14日	ゼルダの伝説 神々のトライフォース＆4つの剣	任天堂	● 4800円	057
3月20日	激闘伝説ノア～ドリームマネージメント～	ゲームビレッジ	5800円	058
3月20日	ゲットバッカーズ奪還屋 メトロポリス奪還作戦！	コナミ	4800円	059

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
★3月20日	遊戯王デュエルモンスターズ8～破滅の大邪神～	コナミ	4800円	060
●3月20日	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.1 THEテーブルゲームコレクション～麻雀・将棋・花札・リバーシ～	ディースリー・パブリッシャー	2960円	061
●3月20日	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.2 THEブロックくずし	ディースリー・パブリッシャー	2960円	062
●3月20日	シスター・プリンセス Re Pure	マーベラスエンターテインメント	4800円	063
★3月20日	シスター・プリンセス Re Pure 初回限定版	マーベラスエンターテインメント	6800円	－
★3月21日	メイド イン ワリオ	任天堂	4800円	064
3月28日	真・女神転生	アトラス	4800円	065
3月28日	ダンシングソード～閃光～	エム・ティー・オー	4800円	066
● 3月28日	キッドクラウンのクレイジーチェイス	ケムコ	4800円	067
●3月28日	From TV animation ONE PIECE めざせ！キング オブ ベリー	バンプレスト	4800円	068
●3月29日	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	エニックス	● 5980円	069
4月18日	ゾイドサーガII	トミー	4800円	070
●4月18日	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	ビクターインタラクティブソフトウエア	4800円	071
★4月中旬	ときめき夢シリーズ② ファッションデザイナーになろう！	エム・ティー・オー	4800円	072
★4月中旬	メダロット弐CORE カブトバージョン	ナツメ	4800円	073
★4月中旬	メダロット弐CORE クワガタバージョン	ナツメ	4800円	－
★4月24日	HUNTER×HUNTER　みんな友だち大作戦!!	コナミ	4800円	074
●4月24日	ZERO ONE（仮称）	フウキ	● 5800円	075
★4月25日	魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～	エム・ティー・オー	4800円	076
●4月25日	RPGツクール アドバンス	エンターブレイン	5800円	077
★4月25日	あずまんが大王アドバンス	キングレコード	5800円	078
★4月25日	ファイアーエムブレム 烈火の剣	任天堂	4800円	079
● 4月未定	メープルランドの「魔法屋さん」＋動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	080
★ 4月未定	冒険遊記プラスターワールド～伝説のプラストゲート～スターターセット	タカラ	5800円	081
★ 4月未定	冒険遊記プラスターワールド～プラストオンGP～スターターセット	タカラ	5800円	082
★ 5月8日	キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲	コナミ	5800円	083
★5月未定	お買い得2in1シリーズ第5弾「おもしろ麻雀町内大会」「パズル麻雀くるくるぽん！」「プロ麻雀兵3」	カルチャーブレーン	4800円	084
● 今春	真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール！	アトラス	4800円	085
今春	Onimusha Tactics	カプコン	価格未定	086
今春	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	カルチャーブレーン	価格未定	087
今春	NARUTO-ナルト-アクション（仮称）	トミー	4800円	088
今春	メタルマックス2改（仮称）	ナウプロダクション	4800円	089
今春	メタルマックスR改（仮称）	ナウプロダクション	4800円	090
★ 今春	とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ（仮称）	任天堂	価格未定	091
今春	サモンナイト クラフトソード物語	バンプレスト	価格未定	092
●6月未定	サイバードライブゾイド（仮称）	トミー	● 価格未定	093
今夏	ボクらの太陽	コナミ	価格未定	094
今夏	新約 聖剣伝説	スクウェア	価格未定	095
★ 今夏	シャイニング・ソウルII	セガ	価格未定	096
今夏	ソニック ピンボール パーティ	セガ	価格未定	097
今夏	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	098
今夏	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	バンプレスト	価格未定	099
2003年未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	100
2003年未定	ハチエモン（仮称）	ナムコ	価格未定	101
発売日未定	バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 BLACK	カプコン	4800円	102
★発売日未定	ロックマン ゼロ2	カプコン	4800円	103
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	104
発売日未定	シンデレラGBA（仮称）	カルチャーブレーン	価格未定	105
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	106
発売日未定	EZ-TALK 中級編（仮称）	キーネット	価格未定	107
発売日未定	フロッガー 魔法の国の大冒険	コナミ	価格未定	108
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	109
発売日未定	テイルズオブファンタジア	ナムコ	価格未定	110
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4（仮称）	任天堂	価格未定	111
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	112
発売日未定	マリオゴルフGBA（仮称）	任天堂	価格未定	113
発売日未定	マリオテニスGBA（仮称）	任天堂	価格未定	114
発売日未定	ルナブレイズ（仮称）	任天堂	価格未定	115
発売日未定	メタルスラッグ サバイバルミッション（仮称）	プレイモア	価格未定	116
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	117

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
★3月未定	ドラえもんのスタディボーイ～かんじのよみかきマスター～	エポック社	価格未定	118
発売日未定	漢字BOY3	J・ウイング	価格未定	119
発売日未定	カービィファミリー（ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト）	ジャガー	6800円	120
発売日未定	こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	価格未定	121

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	ゲーム＆ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	122
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	123

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは **3/19** プレゼントは5ページで選ぼう!!

今号のアンケート Enquete

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは3月19日(消印有効)**、当選者は4月5日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例
○よい例→ 0 1 、4 4
×悪い例→ 1 、44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校 2.中学校 3.高等学校
4.大学 5.専門学校 6.社会人
7.幼稚園 8.主婦 9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男 2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが使っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、114ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 3月21日に、ゲームキューブでGBやGBアドバンスのソフトが遊べる「ゲームキューブ ゲームボーイプレーヤー」が発売されます。ズバリ、あなたは「ゲームボーイプレーヤー」を買いますか?
1.すぐにでも買いたい。
2.すぐには買わないが、そのうち買ってみたい。
3.GBA本体で十分なので、別に買いたくはない。
4.GCを持っていないので、いらない。

12 ゲームボーイプレイヤーを使い、大きい画面で遊んだ方が絶対に面白い(または遊びやすい)と思うGBAのゲームがあったら、ゲーム名を書いてください。

13 あなたが一番期待しているサードパーティ(任天堂以外のゲームメーカー)はどこですか?会社名と、あなたが期待していることを自由に書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	Vジャンプ
12	Dengeki GAMES
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌(小学1年生~6年生)
24	地球の歩き方
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	ゲームボーイアドバンスSP
03	GBA専用通信ケーブル
04	GC-GBAケーブル
05	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
06	ゲームボーイカラー
07	カードeリーダー
08	ポケモンミニ
09	ニンテンドーゲームキューブ
10	ゲームキューブ ゲームボーイプレーヤー
11	ゲームキューブ用モデムアダプタ
12	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
13	ニンテンドウ64
14	プレイステーション2
15	プレイステーション/PS One
16	Xbox
17	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
18	Windowsマシン
19	マッキントッシュ
20	その他
21	業務用
22	何も持っていない
23	特に買いたくない

表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	25	ドゴラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート
02	読者プレゼント	26	ロックマンエグゼ トランスミッション
03	ニンドリヘッドライン&ランキング	27	ドカポンDX-わたる世界はオニだらけ-
04	メイド イン ワリオ&GBA-SP発表会レポート	28	ニンドリ学園
05	毎月新聞TURBO	29	ゲームの通信簿
06	みすずリンクのNewsDream	30	デス仙人の教えてあ・げ・る
07	ゼルダの伝説 風のタクト	31	お宝ゲーム古tion
08	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	32	ゲームソフトファンクラブ
09	メトロイドプライム	33	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
10	メトロイドフュージョン	34	すすめ! 天任家族
11	ファイアーエムブレム 烈火の剣	35	マッスルアンケート&発売スケジュール
12	シャイニング・ソウルII	36	『メトロイド』開発者インタビュー
13	キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲	37	任天堂の質問箱
14	ディズニースポーツ特集	38	どうぶつの森+村じまんフェスタ
15	ファイナルファンタジー タクティクスアドバンス	39	ポケモン堂
16	ポケットモンスター ルビー・サファイア	40	カプコマニア
17	ソウルキャリバーII	41	セガ魂
18	P.N.03	42	それゆけ!! マリオ親衛隊
19	ファイナルファンタジー クリスタル・クロニクル	43	G.B.A
20	GIFTPIA	44	ドリテクの殿堂
21	牧場物語ワンダフルライフ	45	先ドリ 新作ソフトフラッシュ!
22	シャーマンキング ソウルファイト	46	GC新作ソフトカタログ
23	RUNE II	47	付録「特製シール」
24	テイルズ オブ ザ ワールド~サモナーズ リネージ~		

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払
麹町局承認
2093
差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790
125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット
Nintendo DREAM 編集部
Vol.85 マッスルアンケート係 行

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

マッスルアンケート

質問は表面にあります

マッスルの花園

マッスル・イン・サイパン①「いきなりピンチ!?in成田」

マッスル(以下マ) オッス！ 1ヵ月ぶりのマッスルだ!! ワシらはこの間に…。

岡ちゃんねる（以下岡） なんと！ 社員旅行でサイパンに行っていたのです!!

マ いや～、会社危機説が流れた時を考えると、わが社も立派になったものよ!!

岡 シレっとキナ臭い話をしないように。

マ というわけで、今回はマッスルのサイパンレポートだ!! 南の島へGO！

▼

〔1月26日午前8時・成田空港〕

岡 あ、マッスルさん！ 早いですね。

マ おう。集合時間の8時半に1分でも遅れたら、罰金という社長のお達しだからな。高島さんやハシモは、朝起きる自信がないって成田のホテルに泊まっとるぞ。

岡 普段の行状を見ていると賢明なのでは…。ほら！ 時間前に全員揃ったし！

マ 奇跡だ!!…って、1人足りんぞ。

岡 でも、編集部も営業部も全員いますが……あ！ 社長がいない!! 罰金だぁ！

▼

〔同日午前10時半・機内〕

マ あと5分で離陸か。ま、社長もすぐ来たし、今回は平和だったな。ちなみに一昨年のニンスタグアム旅行では、本ちゃんがパスポートを忘れて大騒ぎになったぞ。

岡 またベタな展開ですね。

マ なんかトラブルがあるぐらいじゃないと、アンケートのネタにも困るなぁ。

左尾 大変だ！ 中植がいないぞ～！

岡 トラブルキター!!

マ こうでなくっちゃ!! って喜んでる場合じゃねえ！ さっきまでいただろ！

「アンビット御一行の中植さま。いらっしゃいましたら大至急…」

岡 呼び出しキター!!

マ 社員旅行で飛行機を遅らせるとは。ニンドリの伝説に、また新たな1ページが。

岡 中植さんは成田で失格ですかね。じゃあ、次はグアムで泥んこ○×クイズだ！

マ それはアメリカ横断ウルトラクイズ。

左尾 おお～い、中植がいたぞー！ 待合ロビーで爆睡しとったー!!

マ なんじゃそりゃー！

▼

〔同日午後4時・サイパン空港〕

岡 雨ですね…………。

マ 太陽のない南の島ってのも冴えねえな。とりあえず街にでも繰り出すか。

岡 しっかし、日本語多いっスね。

マ ああ、みやげ物も日本関連のグッズがけっこう多いし。ほれ、この店なんかピカチュウグッズがいっぱいあるぞ。

岡 あからさまにバッタ物が混じってるんですが…。このピカチュウアップリケ、どう見ても手作りですよ。顔歪んでるし。

マ 見ろよ、このハンカチ！ ピカチュウなのにマユ毛があるぞ！

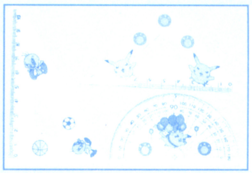
岡 うわ！ この定規セットはすごい!!

マ ？ ピカチュウのイラスト入り定規のセットだろ。確かにバッタ物だが…

岡 よく見てください！ ピカチュウの中に、1つだけトゥイティーが混じってる！ アメリカの黄色いヒヨコキャラが!!

マ 黄色けりゃいいんかい!!

そんなこんなで1日目終了。次号2日目「テニアン島・死の彷徨」に続く!!



←トゥイティー入りポケモン定規セット。って、ポケモンじゃないって

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.85

1 2 3 4

5 〔 〕 その他の場合

6 〔 〕

7 〔 〕

8 〔 〕 9 〔 〕

10 〔 〕

11 (1つに○) 1 2 3 4

12

13

キリトリ線

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

Vol.82号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ本体
大阪府／谷口明日香

②GBアドバンス本体
千葉県／妹尾初穂

③クリエイターサイン入り『ゼルダの伝説 風のタクト』ポスター
山形県／山口彩夏
新潟県／斎藤和輝
滋賀県／釘宮寿子

④ワイヤレスコントローラ ウェーブバード
北海道／野口幸樹

⑤ゲームキューブ用コントローラ
長野県／丸山佳笑

⑥メモリーカード251
京都府／白川裕之

⑦星のカービィ 2003年カレンダー
埼玉県／生駒祐一

⑧ゲームキューブソフト『ボンバーマンジェッターズ』
北海道／及川大夢
大阪府／木下雄貴

⑨GBアドバンスソフト『スパイロアドバンス』
千葉県／神田翔平
愛知県／小泉建人
福岡県／庄野崎良太

⑩好きなゲームキューブソフト1本
千葉県／石毛裕章

⑪好きなGBアドバンスソフト1本
沖縄県／棚原美穂乃

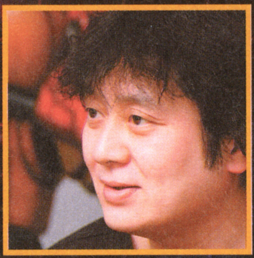
⑫『チョロQ』購入特典 ちびっこチョロQ4台セット
大阪府／辻川奈生貴
福井県／島崎孝嗣
長崎県／岡弘太

（敬称略）

WHAT'S METROID?

メトロイドの秘密

CHIEF DIRECTOR
METROID FUSION
Yoshio Sakamoto



SOUND DIRECTOR
METROID FUSION & METROID PRIME
Kenji Yamamoto

COPRODUSER
METROID PRIME
Kensuke Tanabe

METROID OFFICIAL SITE http://metroid.jp/

INTERVIEWER: **Akinori Sao, Shinya Hashimoto**
PHOTOGRAPHER: **Masayuki Ueda** PAGE DESIGNER: **Chizuko Oheda**

©2002,2003 Nintendo

METROID FUSION & METROID PRIME 開発者インタビュー

『メトロイド』の新作が9年ぶりに発売され、京都の任天堂本社で開発者インタビューを決行！ いまだから話せる初代『メトロイド』の話や、頼れるファーストパーティ「レトロスタジオ」の様子など、今回も内容が盛りだくさん！じっくり読んでね。

メトロイドフュージョン **チーフディレクター**
坂本 賀勇さん

さかもと よしお●1959年7月23日生まれ。奈良県出身。血液型O型。代表作はメトロイドシリーズ、バルーンファイト、カエルの為に鐘が鳴る、ファミコン探偵倶楽部、カードヒーローなど。任天堂 開発第一部 課長

メトロイドプライム **コープロデューサー**
田邊 賢輔さん

たなべ けんすけ●1963年1月26日生まれ。大阪府出身。血液型A型。代表作はゼルダの伝説 神々のトライフォース、ゼルダの伝説 夢を見る島、ポケモンスタジアム、動物番長など 任天堂 情報開発本部 制作課係長

メトロイドフュージョン&メトロイドプライム **サウンドディレクター**
山本 健誌さん

やまもと けんじ●1964年4月25日生まれ。三重県出身。血液型B型。代表作はパンチアウト、ファミコン探偵倶楽部、ファミコンウォーズ、スーパーメトロイド、BS探偵倶楽部、はじまりの森など。任天堂 開発第一部 係長

アメリカ版より難易度をあげた『プライム』

—— 『メトロイド』の2作はすでにアメリカで発売されてますけど、すごい評判ですね。

坂本 僕ら現場にいると、そういった声は意外と聞こえてこないんです。ポツリポツリとは聞いてるんですが。

—— いくつかの賞をすでに受賞して…。

広報 『プライム』のほうは、AIAS(注)では10部門でノミネートされてますね。

—— これまでの最高は8部門だったとか。

坂本 記録更新したようですね。でも、海外の情報って、もともと入ってきにくいところがあって、僕らのところまで伝わってこないんです。

—— E3なんかでも、『メトロイド』の映像が流れただけで、会場が騒然となりますよね。あれほどの反響があると開発でのプレッシャーになったりしないんですか？

田邉 『プライム』の側で言うと、基本的には『メトロイド』は開発一部のキャラクターということもあって、そのイメージを壊さないようにしなきゃあいけないというプレッシャーはありましたね。

去年のE3で出展されていた、『フュージョン』のPOP（店舗用）。アメリカでの『メトロイド』の人気の高さは折り紙つきなのだ

—— ここで整理すると、『フュージョン』は任天堂の開発一部で制作されて、『プライム』のほうは、サウンドトラックを山本さんが担当された他は、情報開発本部とレトロスタジオの共同製作だったわけですね。

田邉 そうですね。それで開発一部の人たちは、「かっこよかったらええんとちゃう」という感じでとても大らかに対応してくれたんです（笑）。もちろんキャラクターのチェックは厳しくやってもらったんですけど、それ以外の部分は自由にさせてもらいましたね。

坂本 あとストーリーラインに関しても、シリーズの整合性がとれないとマズイんで、そこは気を遣ってもらいました。でも、任せておけばいいものに仕上げてくれる部隊なので、心配はなかったですね。

—— （坂本さんの顔をのぞきこみながら）ホントですか？（笑）

坂本 ホンマ、ホンマ。スタッフの体調が心配やったけど（笑）。で、もともと『メトロイド』シリーズをつくってきた我々としては、海外でのウケかたを考えると、これまで通りの方針で作っていけばいいだろうと、ある意味開き直れたところがあるんです。でも日本では、やや事情が違う。しかし日本版もアメリカ版も基本的に同じものじゃないといけないので、そんな両者をカバーできるような落としどころを見極めなければならない、といったプレッシャーはありましたね。

—— アメリカ版と日本版の違いはあるんですか？

田邉 『プライム』のほうは結構変えてるんですよ。アメリカ版のときは発売日に間に合わせるためにあきらめたことがあって、日本版ではそのような部分を足しました。

—— ほう。

田邉 でも若干なので、普通に見てたらわからないようなところなんです。例えばボスの細かい仕様や、プレイしていると「あそこに行け」とかヒントが出るようになってますけど、日本版のほうがヒントは少なめになってます。だから、アメリカ版のほうはあまり悩まずにさっさか進めるようになってるんです。それは、ユーザーに対してわかりやすくしてほしいという、アメリカのマーケティング担当者からのリクエストもあったからなんですけど、もともと『メトロイド』ってうろうろするゲームじゃないですか。だから日本版のときはあまりヒントを入れすぎると面白くなくなるんじゃないかってことで、あえてはずしたんですね。

山本 シリーズの、壁をしらみつぶしにしていくような感覚をそのままキューブ版にももっていこうと。

田邉 それに、敵の難易度やアイテムの発生率なんかも日本版のほうがきび

INTERVIEW

[注]AIAS=The Academy of the Interactive Arts & Sciencesの略。これまで数多くの任天堂ソフトが受賞しており、宮本さんも1998年にゲームの殿堂入りを果たしている。

しいんです。

山本　珍しいパターンで。

――　ホントに。普通は海外版のほうがきびしかったりしますからね。

田邊　でも微妙な違いなので、あまりわからない程度なんですね。ビーム1発で死ぬような敵が2発必要になったりとか、アイテムも50パーセントの確率で出たのを、30パーセントに下げたりとか、それぐらいの違いなので微々たるものなんですけど。それからオープニングも…。

山本　サウンド面で言うと、オープニングには英語のナレーションを入れてるんですよ。それに、ボス戦の一部やエンディングの前のBGMもつくり変えてます。

――　アメリカ版のオープニングにはナレーションが入ってませんでしたっけ。

田邊　入ってないんです。それはレトロスタジオのスタッフの意見を優先して…。彼らは入れたくないって言うんです。我々は英語を聞いていても、よく意味がわからんから「ああ、かっこええ」ってなりますよね。でも彼らにとってはベタに聞こえるんでしょうね。日本のアニメでよくある「宇宙世紀何年…」みたいな感じで(笑)。それで彼らの要望通り、アメリカ版ではナレーションをはずして、日本版では入れることにしたんです。

アメリカ版よりも お得な『フュージョン』

――　『フュージョン』のほうはアメリカ版と違った部分はあるんですか？

坂本　『フュージョン』のアメリカ版は難易度選択ができません。でも日本版は、「イージー」と「ノーマル」が選べて、それで「ノーマル」をクリアすると「ハード」が出てくるようになってるんです。そしてゲーム中のメッセージですが、大人の方から小さい子供まで、いろんな層にプレイしてもらえるようにと、「オトナむき」と「コドモむき」を選べるようにしたんです。

――　「コドモむき」はとても親切ですよね～。たとえばアクセスという言葉の後、カッコつきで(コンピュータとはなすこと)って書いてあったりとか(笑)。

坂本　ワクチンは(クスリのようなもの)とかね(笑)。

――　あれ読んで、ニンテンドードリームも記事を書くときに参考にしないといけないかなと(笑)。

コドモ向きのオープニング画面写真。説明がとてもていねいだし、オトナの人がこれでプレイしても、漢字より読みやすかったりするのだ

坂本　そのように、小さな子供が遊ぶことを想定して、難易度設定を可能にしました。さらに「コドモむき」でクリアしたら、「オトナむき」とは違ったご褒美が出るようになってるんです。『メトロイド』ではクリアタイムに応じて、サムスが着替えるのがお約束ですけど、『フュージョン』ではサムスが着替えたポスター画面というご褒美が出てきます。日本版にはアメリカ版になかった6種類のポスター画面が追加されています。それで「コドモむき」でクリアしたら、サムスの幼少時代と現在のサムスを一緒に描いたポスター画面が出てきたりするんです。

――　で、「オトナむき」でクリアすると？

坂本　海外版と同じ。ちょっと足してある部分はありますけど。やっぱりマリオクラブなんかでプレイしてもらうと、とんでもないヤツがいて(笑)。「アイテムをたくさんとって、それで早くクリアするよりも、エネルギータンクを1個だけでクリアするほうがエラインちゃうか」なんて意見があって、それで足したりとか。だから全部で13種類入ってるんですね。

――　ということは、大人の人も「コドモむき」でプレイしたほうがいいということですね。

坂本　そうですね。文章もしっかりしてるし、若干笑えるところもあるんで、やってもらえたらええかなと。

――　『プライム』のほうはエンディングは何種類あるんですか？

田邊　3種類ですね。クリアタイムは関係なくって、アイテムを何パーセントとったかというところで分けてまして、74パーセントまでを普通にしてるんです。で、75パーセント以上にすると、最後にサムスの顔が見られると。で、さらに100パーセントにすると…、それは秘密(笑)。

――　少しヒントだけでも(笑)。

田邊　実は次回につながるような30秒ほどのムービーが入ってたりするんです。

――　次回というのは『プライム』の続編のことですね。その話はまた後ほどということで(笑)。

田邊　はい(笑)。

――　アメリカでは、実際に両方とも買って、つなげた人ってどのくらいの割合いたんでしょうか？

坂本　そういうのがわからへんのです。

田邊　NOAに聞けばわかるのかもしれないですけど。

――　日本ではどのようになると予想してますか？

田邊　どっちもやってほしいと思ってますけどね。ただ、『プライム』のほうがローカライズ(アメリカ版を日本版に直すこと)に苦戦してたので、同じ日に発売できなかったのが…。

――　ローカライズの問題で2週間延びたわけですか？ 発売日がずれたのは、『フュージョン』をクリアして、『プライム』が出たときにケーブルでつなげばすぐに初代『メトロイド』もプレイできるようにということで、意図的にやったことだと思ってました。

田邊　(とてもうれしそうに)そういうことにしておきましょう！

9年間も続編が でなかった理由

――　今回は9年ぶりの発売になるわけですが、どうしてこんなにブランクが開いたんですか？

坂本　えーっと長い話になるかもしれませんが(笑)。まず、携帯ゲーム機で見た場合、『スーパーメトロイド』の続編にするには、GBカラーだと表現力が足りなくて難しいだろうと。どんどん機能をアップさせる必要はないんですけど、それでもスーパーファミコン版と比べるとファミコン時代に戻るようなものをリリースするのはキビシイかなというのがあったんです。一方、家庭用ゲーム機に関しても、N64のときはウチの開発一部は携帯ゲームを開発する部隊でしたので、ぶっちゃけた話をするとN64ソフトを開発する環境ではなかったんです。セカンドパーティの会社と共同で開発しようという話もなくはなかったんですけど、どうも敷居が高いソフトのようで、話をうまくまとめることができなかったんですね。でも僕としては、キューブの登場まで待って『プライム』が出たのがすごく正解かなと思ってるんです。絵のクォリティがぜんぜん違いますし、かっこよくなりましたよね。僕、コマーシャルを見ただけで、「お、かっこええやん」って、妙に関心したりしてるんです(笑)。

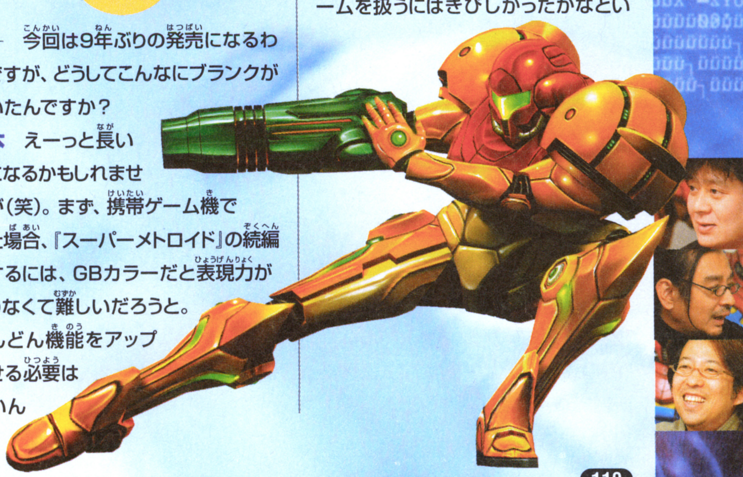
――　CM、かっこいいですよね(笑)。

『フュージョン』のCMはオープニングを映像化したもの。このCMで使われたサムスは左ページ写真に。かなり大きいでしょ？

坂本　でも、もしN64でつくってたらあんまり敵は出てこんかったやろうし、出てきても折り紙みたいになってたかもしれんし(笑)。

――　折り紙！ 実にわかりやすい表現ですね(笑)。

坂本　やっぱりN64は、シリアスなゲームを扱うにはきびしかったかなという



う気がしますね。だから、続編がずっと出なかったのは、そういったハードの事情があったと思うんです。でも、9年ってあまりに長いですけどね（笑）。

—— 確かに（笑）。『プライム』を触ってると、もともとの『メトロイド』の設定がキューブ向きだったんじゃないかと感じられるところがありますね。主観視点なんかもいいですし。

田邊 （坂本さんに）最初はどう思いました？ 客観視点じゃなくて主観視点になると聞いて。

坂本 主観視点タイプのゲームについては、遊んだ経験すらほとんどないので正直なところ、その良さも悪いところもわからなかったんです。でも、サムスのデザインが、アメリカのファンの人たちに気に入ってもらえてるようなので、彼女の姿がどれだけ目に見える状態で出てくるかということが気がかりだったんです。やっぱり右手だけがずっと映ってるだけだとキビシイでしょう（笑）。そのことはすごく心配だったんですけど、結果的にはすごくいい感じになったと思いますよ。

コントローラをしばらく触らないでいると、サムスはいろんな動きをする。ちらりと見える左手はやっぱり女性っぽい感じなんだよね

—— ムービーもほどよく入ってますしね。それにバイザーにサムスの顔が映ったりとか。

田邊 そのへんはやっぱり共同でゲーム制作を担当したレトロスタジオのこだわりですね。彼らの『メトロイド』への想いは半端じゃなかったんです。でも、3Dのゲームでサムスがモーフボールになるのが、最初はすごく不安だったんですよ。すごくかっこわるくなるんじゃないかって。でもあがってきたのを見たら、ぜんぜんそんなことはなくって。

坂本 あのボール、リアルな世界になればなるほど不思議な感じになりますね（笑）。でも、ホンマうまいことできてるよね。あれは感心しました。

—— 9年も待たされたのは、坂本さんのなかでシリーズがスーパーファミコン版によって完結してしまったというわけではなかったのですか？

坂本 そのような気持ちもあったかもしれません。『メトロイド』というタイトルがつく以上、メトロイドは出てこなきゃならない。でも全滅したと言っているから、そのまま続けてると映画の「エイリアン」になってしまいますよね。「あ、やっぱりいた」みたいな感じで（笑）。今回、続編をつくるにあたって、そのへんのことは確かに気になってましたね。でも、タイトルとして『メトロイド』は絶対に必要で、いきなり『サムス』に変えてもやっぱり弱いし。それでどうしたらええもんかと。でもまあ、そんなことをずっと考えていたから9年かかったわけじゃないんですよ（笑）。

—— あははは（笑）。

坂本 やっぱり、さっきも言ったようにハードの制約があって、凍結していたのが事実なんですね。

新人デザイナーが生み出した初代『メトロイド』

—— そもそも最初の『メトロイド』（1986年/FCディスク）は、どんな経緯でつくることになったんですか？

坂本 これ面白いというか、変わった経緯がありまして（笑）。当時、ファミコンのディスクシステムでゲームをつくることになって各開発…、開発一部はもちろん情報開発部も…、当時は情開ってなかったんかな？

田邊 いや、『メトロイド』のときはありました。ディスクシステムの発売（1986年）に合わせてできたんです。

—— 宮本さんが課長になって開発部隊をつくったわけですね。

坂本 それで当時はゲームというのはデザイナーがつくるもんだという暗黙の了解みたいなものがありまして、開発一部にもデザイナーが数名いまして、「お前はこれ」みたいに「ディスクシステムで何かつくりなさい」という雰囲気があったんですよ。で、清武（博二さん）といって、ワリオを作った男ですね。あと、今回『メイドインワリオ』を発表したばかりの松岡（洋史さん）の新人デザイナーコンビが、新作のアクションゲームをつくろうとはじめたのが、『メトロイド』のそもそものはじまりなんですよ。

—— 何と、新人デザイナーが『メトロイド』を！（笑）。

坂本 でも、ゲーム制作の経験がほとんどない人間に仕事を与えるというムチャをやってたんで、「どうしよう？」って（笑）。そもそものはじまりが間違ってたんですけど、「やっぱり仕上げなアカン」と。当時、僕はぜんぜん違う仕事をしていて、開発途中だったんですけど、だいたい終わってたんで、「こっちに行ってくれ」って言われて、「それもええかな」って。なんで「ええかな」ってよくわからんのですけど（笑）。

—— 大らかな時代だったんですね（笑）。

開発第一部の「奇才」松岡洋史さん。GBAの超期待作「メイドインワリオ」のインタビューは10ページに

坂本 それから総掛かりですよ。開発一部のゲームをつくったことのある経験者が全員集まって、なんとかゲームにしてしまおうと。でも当時は「サムス・アラン」という名前もまだ決まってなかったような気がしますし、どういうゲームかということもまだ何にも固まっていなかったんですね。ただ走って撃つだけのゲームやったんです。それで、「どうやったらゲームに仕上がるんやろ？」ということで、謎解きとか、すり抜けたり、ボムで壊したりとか、そういうカタチでどんどん行動範囲を広げていって、ポテンシャルがあがっていくようなゲームにしようということでまとめていったわけです。

田邊 そのような話は初めて聞きました。もともとは新人デザイナーのお試しソフトのようなものだったわけですね（笑）。

坂本 最初に見て、「これどうすんの？」って聞いたら、「さあ」って（笑）。「ただ、走ってるだけやんか」って（笑）。

一同 爆笑

坂本 それでみんなで集まって、苦労しながらもゲームにまとめ上げていって、その課程のなかで「メトロイド」という敵としての存在が生まれて。でも、「メトロイド」もそもそもクラゲ状のものではなくって、地下（メトロ＝地下鉄の意）とアンドロイドの造語なんで、ゲームタイトルを『メトロイド』にして…。でも何か知らんけど、いつの間にかクラゲがメトロイドになってしもうて（笑）。

一同 爆笑

クラゲのようなメトロイド。これからは、海でクラゲを見かけたら、「メトロイド」のことを思い出そう

坂本 もうずいぶん前の話やから、このへんのことは関わった人間によって言うことが違ってくるかもしれんけど。

—— 姿カタチから、サムスのことをメトロイドと勘違いしてる人も多かったですよね。

坂本 今でもそう思ってる人もいますしね。で、当時はファミコンが出て数年のことで、経験が浅い人間ばっかしだったんですけど、そこで知恵をしぼって、何とか商品に仕上げようということで、開発一部総掛かりでつくったようなソフトだったわけなんですね。

—— ファミコンが生まれて3年後のことで…。じゃあ、当時はマリオはジャンプ系だから、違う系統のアクションゲームをつくろうということで、意図的につくられたわけではなかったんですね。

坂本 そこまで意識はなかったですけど、ワリオを生んだ清武という男がスポーツマンで、身体を使うゲームをつくりたいと。（肩をつきだしてワリオのタックルのポーズをとりながら）「体当たりするんや」とか、そんなことをやたら言うんで、そのようなところで彼の個性が出てると思いますね（笑）。

広報 清武はもともとラグビーをやってたんです。だからサムスのスクリューアタックなんかは、たぶんその時の経験が生きてるんです（笑）。

—— じゃあ、『ワリオ』にもそのへんが？

坂本 そりゃあもう（と言って、ワリオのタックルのポーズ）。

—— ワリオと『メトロイド』は根っこが同じだったわけですね（笑）。

坂本　だって顔まで似てますもん（笑）。
―― ホントにそうですよね（笑）。

昨年の「スマブラコンサート」に来ていた、ワリオの生みの親、清武博二さん。がっしりとした体格で、ワリオそっくり

坂本　それで当時は、新しい仕様を追加する余裕がまったくなくて、使えそうな有りモノの仕様を工夫してゲームにまとめていったんです。今回の『フュージョン』のスタッフに『メトロイド』というものを説明するときでも、言葉は悪いんですけど「そもそもの発端は廃物利用みたいなソフトやし、作る方も、サムスも持っている能力で何ができるかということが大事や」みたいなことを言ってきたんです。たとえば、アタリがないところに、アタリの図柄を入れて、無理ヤリ隠し通路をつくったりして…。発売してからこれくらい時間がたったからやっと言えるようになった（笑）。
―― つまり、バグのようなものなんですね（笑）。
坂本　でも、当時は「狙ってました」って答えてたんです。
一同　爆笑
坂本　そのような特殊なつくりかたで生まれたソフトなので、別のソフトとの違いがいまになって出てきてると思うんですね。
―― ところで坂本さんにとっての『メトロイド』とは何ですか？
坂本　すごく大勢の力でヒィヒィ言いながら創りあげたソフトで、それがすごく評価されて、海外でもすごく人気があって、チームワークでゲームをつくるということに関しての原体験のようなものですね。ファミコン版の後、ゲームボーイ版（1992年）が出ましたよね。そのとき僕は全然タッチしなかったんですけど、僕としてはサムスという主人公を生きた人間として表現したいという気持ちが強くって、その後のスーパーファミコン版（1994年）をつくり、その後も『フュージョン』につなげたりしてるわけです。だから僕にとっての『メトロイド』とは、サムスという人間を語るうえでの、作品という位置づけなんです。その意味で、ずっと終わらせたくないと考えてるんですね。
―― 今後も続いていくと。
坂本　続けられるものなら続けたいです。サムスという人物に焦点をあてていきたいなあと。自分が関わってきたソフトで、これほど続いているものはないんですよね。
―― 坂本さんには、『カードヒーロー』や『カエルの為に鐘が鳴る』など、シリーズとして続けてほしいものがいっぱいあるんですけど。
坂本　僕は単発で出すことが多いんです（笑）。
―― で、サムスに対するこだわりは、今回のコミックの監修なんかにあらわれてるんですね。
坂本　そうですね。でもサムスにこだわってるって言いながらも、細かいところは全然決めてなかったりするんですね（笑）。
―― E-COMICを読んだんですけど、結構グッときますね。
坂本　あれ、面白いですよね。続きが読みたくなるみたいで。周りからも「これ、面白いですね」って好評なんです。
広報　普段マンガを読まないような上司でさえ、「続きを読んでないけど、まだ来ないのか？」って言ってくるくらいですからね（笑）。

メトロイドの公式サイト（metroid.jp）で読めるE-COMIC。他にも着メロなどのサービスがあり、サウンドは山本さんが担当しているのだ

―― 田邊さんにとって『メトロイド』とは？
田邊　これまでは、客観的に見てたソフトなんですね。同じ任天堂でありながら、部署が違うので開発第一部の作品ということで見てたんで、まさかそのタイトルに自分が関わるようになるとは思ってもみなかったんです。それで、ディスク版が出たのが入社して1年くらいだったので、つくる側というより遊ぶ側の意識が強かった時期で、僕のなかではすごく懐かしいソフトでもありますね。
―― 山本さんはどうですか？
山本　僕が開発一部に入って、いちばん大きな仕事は『スーパーメトロイド』だったんです。坂本とは『ファミコン探偵倶楽部』やら、ずっといっしょに仕事をしてきたんですけど、もともと初代の『メトロイド』と言えば、たなかひろかずさんが担当されていたりして、当時はたなかさんといっしょに仕事した思い出がありますので、開発一部の思い出がいっぱいつまったソフトという感じなんですね。

たなかひろかずさんと坂本さん。たなかさんは開発一部時代に『マザー』の音楽や『ポケットカメラ』などを開発。現在はクリーチャーズの社長さん

―― 当時にいっしょに仕事をしたメンバーのことを思い出したり。
山本　そうですね。だから今回の仕事をはじめるときも、『スーパーメトロイド』のときの坂本との修羅場を思い出したり（笑）。
坂本　あれは大変やったね。これウワサで聞いたんですけど、家にも帰らんと、毎日徹夜して『スーパーメトロイド』をつくっていたから、情開の人たちから「ああだけはなりたくないね」って言われてたって（笑）。
一同　爆笑
山本　そこまでは言ってないです（笑）。でも、開発一部の全員があのソフトにかかっていたじゃないですか。だから、開発棟の食堂にいくと、開発一部のメンバーが全員集まってたりするんです。
坂本　当時は社長室の横の部屋でつくったんですね。でも、デバッグしたりということを考えると、ほとんど総掛かりに近かったね。
―― そう言えば、スーパーファミコン版のとき、坂本さんは奥さんにプレイしてもらって、モニターのようなことをやってもらったとか。

坂本　今回はしてもらえなかったです。子供が4歳なんで、それどころじゃないみたいで（笑）。それに、何より開発中のゲームを会社から持ち出すのは抵抗がありますよね。
―― 当時はやっぱり大らかだった。
坂本　大らかでしたね。それがよかったんかわかりませんけど（笑）。でも、自分に近い人間の反応って、やっぱり参考になるんですね。この人がこんなに嫌がってるのは気持ちよくないから、何とかせえへんとアカンなとか。
田邊　それに身内はお世辞を言いませんからね。

サムス・アランはペレと深い関係が？

―― ところでどうしてサムス・アランという名前にしたんですか？
田邊　男名前ですよね。
―― サムスが女になったんは、ディスク版のどさくさにまぎれて誰かがポッと言うたことを、そのままやっただけなんですよ（笑）。「これ、女でもええやんなあ」って。
―― 深く考えてやったわけではない…。
坂本　考えてない。そんで、サムス・アランという名前は、サッカーの神様でペレがいますよね。彼の本名がそれっぽいようなんですよ。それをスポーツ清武が持ち出してきまして（笑）。
―― ワリオの生みの親が（笑）。
坂本　それで去年だったかなあ、その

INTERVIEW

話を清武としていて、「どうしてサムス・アランにしたんやったっけ？」って聞いたら、「確かペレの本名が、サムス・アラントス・ナシメントスとちごうたかな？」なんて言うから、「そのまんまやないか！」って（笑）。

一同　爆笑

坂本　それで調べてみたら、違ってて、「エドソン・アランテス・ド・ナシメンテ」というんで、ホントのホントは不明なんですけどね。

―― 坂本さんにとって、サムス・アランのイメージは？

坂本　マンガのなかでも語っていますけど、陰があって、背負っているものが重いんですけど、すごく母性が強くて…。外見は、マッチョな感じではなくって、どちらかというととても女性的で、ハートは熱くという感じ。で、見てくれも…、たとえば猛禽類のような顔をした女の人っていますよね。

―― 猛禽類！（笑）。

坂本　そうじゃなくって、わりと柔らかいルックスでありながら、視線は鋭いみたいなイメージですね。やっぱり内に秘めた強さが表情からもにじみ出てくるような感じ。

―― 女優にたとえると？

坂本　誰がサムスのイメージに合うかというと思い当たらないんですよ。スーパーファミコン版が出たときは、「キム・ベイジンガーのイメージ」と答えたことがありましたけど、その答えもけっこういい加減で（笑）。そのときたまたま「いいな」と思ってただけなんです。ちょっと甘ったるいですけど、顔のイメージとしてはシャーリズ・セロンかな？　最近はホンダのライフのCMに出てたりとか。

―― ああ、「Honderful LIFE!」って言うCMですね（笑）。

坂本　あといくつか映画にも出てるんですけど、ちょっと甘ったるい顔なんですけど、あれくらいかわいらしい感じだといいかなと。

―― 田邊さんにとって、サムス・アランとは？

田邊　映画で強い女性が流行る前だったので、元祖ヒロインって感じですよね。で、今回の『プライム』ではしっかり顔を出さなきゃいけないということで、イメージに関してはかなり坂本と相談したんですよ。それで、僕らのイメージとしてはキレイだけど、かわいらしさを入れなきゃいけないということで、実はナタリー・ポートマンをちょっと意識してたんです。

―― ほう。あの『スター・ウォーズ』のパドメ役の。

『フュージョン』のCMでは、サムスの顔がうっすらと確認できるんだけど、どんな女性が中に入ってるんでしょうか？ まさかCG…？

田邊　ええ。でも結果的にぜんぜん違う顔になっちゃいましたけど（笑）。だから、僕らが客観的にみても、ムキムキの女の人じゃなくって、キュートな人。

―― サムスがパワードスーツを着てる状態でも、中に女性がいるということを意識してデザインしたんですか？

田邊　それは意図的に排除しました。でも最初にレトロが描いてきた絵は、そんな感じだったんですよ。

―― たまに女性らしい線が出てるなあと感じることがあるんですけど。

田邊　それでもずいぶんカットしてもらったんです。最初の頃はウェストがキュッとしまってましたし。アニメーションも女性ぽい動きをしてたんですけど、そのようなことも一切やめました。

―― そのわけは？

田邊　みんながゲームをやるときは「女や」って意識しないでやってますから。それに一体感もなくなるし、女性らしさを出すよりかっこよくしたかったんですね。それで、敵をやっつけてホッとしたときに、「そうそう、女の子だった」って（笑）。

―― 坂本さんは『プライム』のサムスをどんな感じで見てるんですか？

田邊　僕もそれ聞いてみたかったんです（笑）。キューブ版を作るとき、実際に顔を描きながら、ちゃんと相談してサムスのモデルをつくりあげていったわけです。で、その後『フュージョン』のイラストがあがってきたので見たら、「全然違うやん」って（笑）。「もう、『プライム』のモデルもできてるし、えー、どないしょう！」って（笑）。

一同　爆笑

坂本　またやってしまいましたね（笑）。でも、最終的には近くなったんとちゃう？

田邊　いや、それで僕らは、「『フュージョン』のサムス・アランは Xにとりつかれて、そのせいで若返って顔も変わったんや！」って勝手に解釈したりとか（笑）。

坂本　（冷静に）そういう面もありますね。

田邊　でも、ホントにサムスの顔をどうしようかって真剣に悩んで…。

坂本　確かにそれは激しくバラバラやったね。まあ、『プライム』に出てくる顔に、『フュージョン』のイラストを極力合わせる努力をしたんですけど、エンディングに出てくる顔はだいぶ違うと思う（笑）。あれはね、（ビジュアルディレクターの）○○が悪い。

一同　爆笑

坂本　人のせいにしたらアカンね（笑）。

―― あははは（笑）。山本さんはサムスに関して何かありますか？

山本　ボイスを入れてるときに、すごくマッチョな声の声優さんのボイスを一時期入れてたんですよ。それが、かなり気持ち悪くてですね…（低い声をしぼりだすように）「ふぎゃあ！　ふぎゃあ！」って（笑）

坂本　あれ、ずっと聞いてるとほんと辛かったよね（笑）。

山本　それでもっと女性っぽい感じの声にしようと。

田邊　NOAとしては、強そうな声をすすめてくれたんですけど、そのなかでいちばんかわいい声の人を選んで。

山本　ちなみに『フュージョン』の途中で英語のアナウンスが流れるシーンがありますけど、『プライム』と同じアメリカの声優さんの声を使わせていただいてます。

『プライム』をつくったレトロスタジオの秘密

―― 『プライム』はどうしてレトロスタジオと共同製作することになったんですか？

田邊　実はレトロでは、もともと別のゲームをつくってたんですが、そのままつくり続けても商品にするのは難しいということになったんです。それで、宮本が『メトロイド』という任天堂の看板を使うチャンスやないか」ということで、このソフトの開発に専念してもらうことにしたんです。

―― レトロスタジオって、そんなに社員数が多くないんですよね。

田邊　50人弱くらいですね。

―― それだけの人数でよくあれだけの大作をつくりましたね。開発当初はどんな感じだったんですか？

田邊　我々が直接タッチするようになったのは、2年前のE3の後くらいからですね。で、その時点ではまだ仕様が固まっていなくって、レトロのメインのスタッフを京都に呼んで、1週間程度のミーティングをやって、そのあとは定期的にテレビ電話会議で打ち合わせをするようにして、初めて向こうに行ったのが昨年の春だったんです。

―― レトロスタジオはアメリカのテキサス州にあるんですよね。

田邊　そうです。テキサスのオースチンという町に。

―― どんな感じの町なんですか？　テキサスと言えば荒野のイメージがありますけど…。

田邊　僕も最初はそう思ってたんです。砂漠のようなところかなと思ったら、東側に位置していて結構湿度も高くて、ロサンゼルスよりも緑が多いんです。

―― へえ～。

オースチンはTEXASの「A」の文字の下のあたりにある。スペースシャトルの事故で、コロンビアが墜落したのは北部のエリアだった…

田邊　でも、だだっ広い平地ですわ（笑）。ランドマークになるようなものが何にもないんです。高速道路と工場のような平屋の建物があって…。まあ、レトロのある場所が郊外ということもあるんですけど。

―― レトロの会社自体はどんな雰囲

気なんですか？

田邊　やっぱり平屋の建物ですね。でもすごく広い敷地にあって、とても広いモーションキャプチャールームもあって…、ちなみに『プライム』ではモーションキャプチャーは使っていません。

――　それは主観視点がメインのゲームだから？

田邊　そうですね。あと、シアタールームなんかもあるんです。ミニシアターくらいの規模の部屋があって、開発が進むとみんなその部屋に集まって鑑賞したりしてましたね。それに、我々が行くと空いてる個室をあてがってくれたりしたんです。

――　ほう〜。その部屋に泊まったりとか？

田邊　泊まる施設はないんですけど、シャワーなんかはありましたね。

――　ああ、その個室って仕事部屋なんですね。

田邊　そうなんです。日本だと大きな部屋をパーテーションなんかで仕切って使いますけど、向こうは個室が多くて。若手は3人くらいで1つの部屋を使っていて、格が上になると1人で部屋を使えるようになるんです。

――　ああうらやましい(笑)。

田邊　それも、まっすぐな廊下に部屋が1個ずつ並んでいるんじゃなくって、ジグザグな感じで部屋があるんで、迷ったりしてましたね(笑)。

――　ダンジョンみたいな感じで(笑)。

坂本　まるまって入る部屋もあったりとか(笑)。

田邊　それでレトロに限らず、海外の開発会社に共通していることなんですけど、部屋の照明がとても暗いんです。天井から電灯が下がってることは少なくて、間接照明が多いんですね。

――　それは？

田邊　向こうの文化ですね。

――　ホテルの客室なんかもそうですよね。とてもおしゃれで…。

田邊　おしゃれと言うより、薄暗いとしか思わないですけどね(笑)。ただ、そのような薄暗い部屋でテレビモニターを見てるので、そこでつくられたゲームをそのまま日本に持ってきたときに暗く感じるというようなことがあるんです。

――　ああ、なるほど。

田邊　だから、そう言えば、輝度なんかも調整しました。日本版のほうが明るくなってます(笑)。

――　だから、洋ゲーって画面の暗いゲームが多いという印象になるんですね。ところで、レトロって任天堂のファーストパーティ…つまり完全子会社なわけですね。

田邊　もともと株の半分くらい保有していたのを、途中で100パーセント買い取ったんですね。だから開発の最初はセカンドパーティだったんです。

――　『プライム』を作る前はどんなソフトを作ってたんですか？

田邊　ソフトを作ったのは今回が初めてです。前社長がもともとイグアナにいた人なんです。いまはもうレトロにいないんですけど、N64では『テュロック』なんかをつくってたんです。

――　ああ、なるほど〜。『テュロック』の主観視点の技術が『プライム』につながってるわけですね。

田邊　それにグラフィックの技術もスゴイんです。優秀なスタッフを集めたというだけのことはありますね。面白いのが、スタッフロールを見ればわかるんですけど、このソフトにはディレクターがいないんですよ。

――　(取扱説明書の「スタッフクレジット」をチェックして)ああ、ホントだ。

田邊　なぜかというと、アメリカにはディレクターという職業がないんですね。まずプロデューサーがいて、その下にエンジニアのチーフがいて、それからゲームデザイナー。日本でデザイナーというと絵描きさんのことを指しますけど、向こうではアーティストと呼ばれてるんですよ。で、システムをデザインする人がゲームデザイナーと言うんです。それで、プログラムやビジュアルのことを考えてまとめるのがディレクターじゃないですか。でも、向こうではそのような立場の人がいないので、個別でしか考えていないんですね。だから、ゲームデザイナーは仕様みたいなものは書くけれど、ゲーム全体を把握できていないんです。そこで、その部分を補うために「コープロデューサー(COPRODUSER)」という立場で、私ともう1人が任天堂から開発に加わったんですけど、ただディレクターと呼ばれるだけの仕事をしてないので、そのようないい方にしたんですね。

――　コープロデューサーって馴染みのない名称ですよね。辞書を引くと「共同開発者」となってますが。

田邊　向こうの映画ではよく使われる名称なんですけどね。まあ、プロデューサーと呼ばれるほどでもないし、ディレクターのようなこともしてないし(笑)。

――　あまり現場にも関わってないと。

田邊　いや、実際はかなり現場に関わってました。でも、現場の仕事以上にプロモーションのこともやったりしたんですけど、これまでは「スーパーバイザー」というのが妥当だったと思うんです。でも、今回はプロデューサーのような仕事もしたんだから、ちょっと出世させてください言うて(笑)。それで、プロデューサーに「CO」をつけてもらったんですね。

レトロのホームページで、その豪華な設備をチェックしようと思ったのだけど、よくわからなかった…（www.retrostudios.com）

――　レトロといっしょに仕事をして、苦労したことはありますか？

田邊　そんなん言いはじめたらキリがないくらい(笑)。

――　1つだけでも(笑)。

田邊　やっぱり言葉の障害ですね。それに時差というタイムラグがあったことです。あがってきたゲームを見て、「ここをこうしてほしい」と伝えたいと思っても、昼と夜が逆転してるし、こちらの言いたいこともいちいち翻訳してもらわないといけない。だからテレビ電話会議をするときも、日本とシアトルのNOAとテキサスのレトロをつないでやってたんです。NOAの人に通訳をしてもらって3元中継をしてたんですね。

――　それは大変そう。カルチャーの違いで、ホントはこうしてほしいんやけど、なかなか伝わらないということはありましたか？

田邊　ありましたね。でも、アメリカで出すものに関しては彼らの言うことを信じて、彼らの思うとおりにつくってもらったんです。でも、『プライム』の最後の方で特別なスーツが出てくるんですけど、アメリカ版ではそれを手に入れたときにサムスが…(右手を大きくつきだして大げさなポーズをとりながら)こんな格好するんです(笑)。

――　引いちゃいそう(笑)。

田邊　僕ら日本人の感覚だと、「何とかしてよ〜」って感じになりますよね(笑)。でも、彼らからすると「それがかっこいいんだ」という話なんです。それで、アメリカ版では彼らの言うとおりにして、日本版では自然なポーズに変えました。

『スーパーメトロイド』とテクノの流れをくむサウンド

――　それではサウンドの話を。山本さんはこの2作に、どんなカタチで関わったんですか？

山本　『フュージョン』のほうはサウンドディレクターという立場で、『メトロイド』シリーズから受け継いだ曲作りや効果音作りを行うためのサウンド現場監督をしました。『プライム』ほうではレトロスタッフと情報開発本部のスタッフと一緒に開発に加わって、『プライム』の音楽の制作を直接担当しました。

――　曲作りではどんなことを意識しましたか？

山本　まず、海外のスタッフと仕事をするのが初めてのことで。それに、打ち合わせするにしてもテレビ電話会議でや

ったわけです。間に通訳の人が入るわけですが、相手が何を言ってるのかまったくわからない状態で(笑)。それで客観視点でつくった『プライム』のムービーがあったので、それを観て「アメリカ人の求める新しい『メトロイド』の音楽はこんなんかな？」と思って、曲をつくって、それをレトロのスタッフに聴いてもらったんです。そしたら、「まったくイメージが違う」って言われてですね(笑)。

田邊　あれは大変やったねえ。

山本　それでスタッフが来日して任天堂に来たときに、ファミコン版やスーパーファミコン版など、過去の『メトロイド』の曲を全部CDに入れて、それを1曲ずつレトロのスタッフに聴かせながら彼らの顔色を観察したんですよ(笑)。彼らが音楽に関してどう思ってるか、そういう方法で確かめるしかなかったんですね。それで、『スーパーメトロイド』の曲をかけたら、(指をパチンとならして)「これや！」って(笑)。それに、彼らお気に入りのテクノのグループがあって、次から次にそのグループの曲を送ってくるようになったんです。でも、聴いてみるとほとんどノイズのかたまりなんですね。(テクノっぽいサウンドを口ずさみながら)「チク、チク、チッチッ」って感じで(笑)。

――　その感じ、タイトルのところに出てますよね。

山本　そうです。そのような経緯からタイトルやセレクト画面の曲のイメージができあがっていったんです。

田邊　山本にはもともと違う曲のイメージがあったと思うんです。でも、そこはレトロの作品ということで、彼らの意志を反映しながら、うまくまとめてくれたんですね。

山本　彼らがどんなサウンドを求めているか、彼らの顔色と送られてくるCDがヒントになったわけですけど、彼らがしきりに「ノイズのような」と言ってたのは、きっと主観視点のゲームになったために、1歩踏み込んだ世界に入って、そこでは音楽がなくなっちゃったんじゃないかと。それで「空気のような環境にとけ込む音楽」って言ってるんじゃないかなと理解したんです。

――　サムスはヘルメットをかぶっていますし、それで没入感がすごいということで、あのようなサウンドが求められたわけですね。

空気感のサウンドが響くチョウゾルーインズへは、スターシップで降り立つ。ちなみにルーインズとは遺跡のこと

山本　そうですね。それとその空気のような音楽以外の面で、彼らが『スーパーメトロイド』の曲調を強く求めていたので、そのイメージを感じさせるように気をつけて作曲し、全体の音楽像を構成していったわけです。それで、ゲーム序盤の音楽の流れとしては最初の「フリゲート オルフェオン」ではプレイヤーの恐怖心をあおる感じにして、その後の「ターロンオーバーワールド」では、未知の惑星探索を感じさせながら、同時に過去の「メトロイド音楽」をイメージできるようにつくりました。その後、「チョウゾルーインズ」で初めて空気っぽい、レトロが求める環境っぽいサウンドにしたんです。「チョウゾルーインズ」にいる時間がわりと長いので、主観視点の中での空気のような感じのサウンドイメージが出せればと考えたんです。

――　なるほど。他にはどんな苦労が？

山本　開発現場がアメリカにあるので、ちょっと覗いてみるわけにはいかなかったことですね。普段、任天堂内部で仕事をしているときは、たとえばデザイナーが描いている絵をのぞき見したりして、「ああ、次はこんなシーンの依頼がくるから、前もって準備しておこう」ってことができたんですけど、それが今回はできなくて(笑)。

――　いきなり注文がくるわけですね。

山本　いきなり注文といいますか、あとは音楽をつけるだけの、ほぼ完全映像が突然アメリカから送られてくる感じですね。それも仕上げなきゃいけないスケジュールが決まっていて。現場の空気をのぞけないというところが、ホントにやりづらかったですね。

坂本　だから、一時期は空輸計画なんかも出たよね。音楽の部屋ごとそっくり向こうに持っていこうって(笑)。

――　あははは(笑)。普段、作曲はどのようにするんですか？　たとえば歩きながら考えるとか。

山本　そうですね。『スーパーメトロイド』のオープニングは会社帰りのバイクに乗っていて思い浮かんだんです。それを家に帰ってから録音して(笑)。

――　自分の声で(笑)。

山本　そうです。それで翌日、会社に行って「坂本さん、これ、どうです？」って。

――　それで「ええやん」って(笑)。

坂本　ええ。でも「ええやん」と言ったのは、山本の鼻歌とちゃいますよ(笑)。

一同　爆笑

坂本　ちゃんとMIDI(音楽ソフト)でつくったやつを聴かせてもらったんです。

――　もちろん映像をイメージしながら制作するんですよね。

山本　そうですね。たとえばゲームプレイしながら口ずさんでみたりとか。

――　効果音も何も入っていないゲームを渡されて。

メトロイドの公式サイトでは、おなじみの曲が着メロとしてダウンロードできるのだ。ちなみにモードは…http://metroid.jp/melody/metro.mid

山本　ええ。それを何日までに曲を入れなきゃというのがあるわけじゃないですか。今回レトロと仕事をしていて、「いつまでに曲もらえますか？」と聞かれて、「2週間後に」って言っちゃったら、ホントに2週間でしあげなきゃアカンわけで(笑)。だから、その2週間は「あのシーンをどうしよう」って、電車に乗ってても、お風呂に入ってても、ずっとそのことだけを考えていて…。だから、どこにいても思いついたらすぐに録音して、それを仕事場に持っていって、仕上げていくという感じでしたね。

『メトロイドプライム』の続編を開発中

――　今回『メトロイド』をつくっていて、楽しかったことはどんなことですか？

坂本　実は僕、これまで内部のラインだけでゲームをつくったことがほとんどなかったんです。それで今回は内部だけでつくるということで、いい部分も悪い部分も見れたりとか、開発一部のメンバーだけでつくってるという手応えを感じたりとか、いい経験ができたと思いますね。で、ゲームをつくるときはいつもそうなんですけど、思ったものがカタチになっていくことが嬉しくて、とくに企画を立ち上げる最初と最後の大詰めのときは楽しいんですけど、真ん中はグチャグチャ(笑)。でも最終的なカタチに仕上がっていく最後の1ヶ月は、みんなの顔つきが変わってくるのがいいですね。

――　『フュージョン』の開発はいつ頃からスタートしたんですか？

坂本　去年のE3のときに初めてプレイアブルで出しましたけど、その前の年の年末からスタートしました。

――　ということは、アメリカ版の発売まで、1年もかかっていないんですね。

坂本　最近僕は「納期を守ってる」って、やたら褒められるんです(笑)。この間も、駅で人を待ってたら、たまたまウチの常務と会ったんですけど、「『メトロイド』、お疲れさん」と声をかけられて、その後すぐに「納期が間に合ってよかったね」って(笑)。

一同　爆笑

坂本　やっぱり売り時っていちばん大事ですから。納期を守るのは苦労にもつながりますけど、やりたいことをとにかく入れて、いい時期に売ることを死守しようと。

――　田邊さんが楽しかったことは？

田邊　楽しかったことですか？　探すのが難しいくらい。いや、ま、たぶんこれで日本でも発売されて、それなりの評価をされれば、それがいちばん楽しいことになるんでしょうね。この仕事をはじめるときって、実はすごく不安だったんですよ。自分は主観視点のゲームをつくったことがなかったし、しかも『メトロイド』と言えば、去年のアメリカの年末商戦の目玉になるソフトやったし。で、僕が関わりはじめたときはカタチになっていなかったし。それに、僕は1本だけじゃなく、同時に何本かのソフトをみてるんです。

—— 『動物番長』にも関わってたとか。

田邊 当時は『番長』も動かしてましたね。で、『エターナルダークネス』も最初は関わってたんですよ。でも、あのソフトとの両立は絶対にムリやから、他の人に代わってもらったんですけど、ちゃんと仕上がるんやろうかという不安は絶えずありましたね。それで去年のE3のバージョンがあがってきたときに、初めて「行ける!」と思ったんです。

—— でも、それだけ不安だったのが、アメリカで大きな評価をされて。

田邊 それがいちばんうれしかったですね。

坂本 僕は去年のE3のときは、めちゃくちゃ不安だったですね。「やばい」と思うくらい。当時は自分で『メトロイド コンヒュージョン』と呼んでたくらい混乱してて(笑)。部長に「どや、『フュージョン』は?」って聞かれて、「いや『コンヒュージョン』です」って答えてたくらい(笑)。

一同 爆笑

—— 山本さんが音楽をやって楽しかったことは?

山本 やっぱり海外ですごい評価をいただいたことはうれしかったですね。あと、つくってる段階で、いわゆるゲーム音楽という既成概念からいかにはずれていくかということにチャレンジしていて、『メトロイド』らしい、ダークな近未来的宇宙の舞台を、非現実的な音表現で、いかに自然な環境として構築するかということをやっていたわけで、正直すごく不安やったんです。

—— 他のゲームのように、テンポのいいリズムというわけにはいかない。

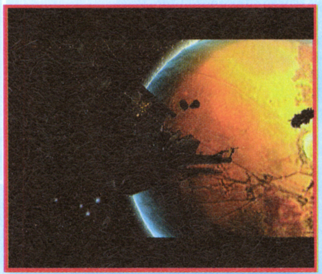
山本 そう。非現実的な音表現で、リズムもメロディも構成しなければならない。そんな音空間が受け入れられるかどうか、すごく不安だったんですけど、海外でゲームオブザイヤーのベストミュージック賞をいただいたようで、よかったなあと(笑)。

—— そうですよね。ところで海の向こうから映画化の話も聞こえてきますね。

坂本 よくわからんですね。僕としても観てみたいですけど、ホンマにやるかわからんし、ハッキリしてほしい(笑)。

—— 坂本さんとしてはOKな話なんですか?

坂本 いいもんができればええなあと。でも、ウワサレベルでしか聞いていないので、もうちょっとハッキリしてほしいですね。どっかで止まっているのか、正式な情報としてまだもらっていないんです。



そのまんまハリウッド映画になりそうなオープニング。ぜひ実現してほしいなあ

広報 NOAの公式のホームページでは、サムス役でどの女優がいいかというアンケートをやってますね。

坂本 だから、もうそろそろどうなるのか知りたいですよね。

—— でも、『メトロイド』はハリウッド映画にぴったしですよね。

坂本 ホンマにかっこいいもんをつくってもらえればウレシイですし。だから映画化がイヤやという考えはぜんぜんないんですけどね。

—— あと、続編の話も?

坂本 どっちの話?

—— 『フュージョン』はどうなんですか?

坂本 まだ具体的にどうしようというのはないんですけど、『メトロイド』というタイトルでは何か考えたいと思っています。でも、話の続きということになると、「メトロイド」の存在がひっかかってきますし、いまそのへんのことを考えてる段階ですね。

—— で、『プライム』のほうは?

田邊 アメリカでは情報がすでに出てますね。続編をつくってるのは事実なんですけど、内容に関してはまだ言えないんです。ただ、シリーズのなかで設定をどこに持っていくというのが難儀で…。

—— 『プライム』は初代『メトロイド』の後の時代という設定でしたね。

田邊 坂本と相談して、そうしました。レトロのスタッフとしては、『スーパーメトロイド』へのオマージュのような気持ちでつくってるんですよ。でも「メトロイド」は全滅しちゃったことになってるし。

—— 時代設定に関係なく続編をつくるのはどうなんですか?

田邊 それだと「外伝」になっちゃって、イヤなんですよ。だからうまく設定を考えてやろうと思っています。

坂本 外伝は僕も反対やね。監修する側としては切り離してもらったほうがやりやすいんですけど、やっぱり本流のなかにあるエピソードとして仕上げてもらえたらなと思ってるんですね。

—— 続編に関してそれ以上の話は?

田邊 まだ言えないですね。でも、目指しているのはとにかく早く出そうと。

広報 もう9年も待たせることはないということですね(笑)。

—— それは楽しみです。それでは最後に読者へメッセージをお願いします。

坂本 もともと『メトロイド』というゲームには、語らずとも語っているところがあって、それをユーザーに悟ってくださいということを要求してきたわけですけど、いまの時代に同じようなことを要求するのはとても厳しいですよね。なので『フュージョン』では、言葉での説明を解禁しました。難易度設定もできますし、ゲームバランスにも気をつかってつくりました。だから、初めての人たちにもぜひ最後まで遊んでほしいですね。もちろんシリーズのファンの人たちの期待を裏切るようなことはないと思います。

田邊 『プライム』はただゲームをクリアするだけでなく、いっぱいメッセージを書いたので、ぜひ読んでほしいですね。それに、発売日が後なので、しっかり『フュージョン』を遊んでいただいて、『プライム』につなげて、このソフトの源流であるディスク版の『メトロイド』を楽しんでほしいと思っています。

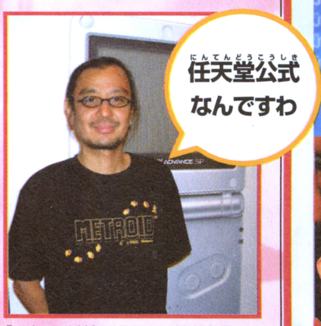
山本 『プライム』のサウンド面で言うと、ぜひドルビープロロジック2(注)のサラウンド環境で遊んでほしいですね。日本では、まだまだサラウンドの環境のある家庭は少ないと思いますが、アメリカの家庭ではごく普通のことのようなんです。実際、サラウンドでやってみると、敵との遭遇した時の恐怖感など、自分自身がサムスになったことをよりリアルに体感できるんです。だから、なんとか機会をつくって試していただきたいですね。

メトロイドTシャツ、緊急発売!

京都でおなじみの「THE KING OF GAMES」が、初代『メトロイド』のTシャツを発売することになったのだ。フロントには『メトロイド』のロゴが入っていて、バックはオープニングとエンディングの2タイプが揃っているぞ。そして今回は「蓄光塗料」を使っているので、暗闇でも光るナイスなTシャツなのだ。

●申し込み受付は『プライム』の発売日と同じ2月28日から。ザキングオブゲームズのホームページで申し込んでね。

http://www.the-king-of-games.com/



『メトロイド』のTシャツはもちろん任天堂公式。価格は5500円(税別)

[注]ドルビープロロジック2=『風のタクト』や『メトロイドプライム』などで採用されているサラウンドシステムのこと。この用語に関しては、104Pでデス仙人がわかりやすく解説してるじゃよ。

任天堂公式Q&A

読者のギモンに答えます

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ

第85回

2月14日に、期待の新ハードGBアドバンスSPが発売され、なんと即日完売状態に。この勢いをかって、3月21日発売のGBプレーヤーも完売! ついでにキューブも完売! なんてことになったらいいなあと思う今日この頃。というわけで、1ヶ月ぶりの質問箱です。今回も、企画部Hさんにみなさんから の質問をビシバシぶつけてみましたよん。それではHさん、どーぞヨロシク!

こんごうのナビゲーター

サオヘン

左尾昭典(さおあきのり)。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。ただいま「メトロイド」がお気に入りなんだけど、発売がいちばん楽しみなのが「メイドインワリオ」。人にやらせて反応を見るのも楽しいのだ。

質問箱の読み方 読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は任天堂企画部のHさんです。

任天堂キャラクターずかん 36

CHARACTER DATA FILE — No.36

ワリオ

英名/WARIO

ゲームボーイソフト『スーパーマリオランド2～6つの金貨』(1992年)でボスキャラとしてデビュー。以来、あるときはマリオのライバルとして、またあるときはトレジャーハンターとして、八面六臂の大活躍。3月21日発売の『メイドインワリオ』では新しい仲間(悪友?)も増え、ワリオのパワーは全開しそう。悪役なのに、誰からも愛されるキャラクターなのだ。

こんごうのワンショット

横浜のPCショップで際物を発見!「Yontendo」って何じゃ?と思ってチェックしたら、キーボードやマウスなどがPCの周辺機器が4つ入ってる商品ってことで、「4点どう?」…(苦笑)。

Question 1 ゲームボーイアドバンス プレビュー

GBアドバンスSPの発表会を開いたそうですね。

東京都・アドバンス田中さん

A とても大盛況でしたね。

発表会ではなく体験会だったわけですが、招待者をアナリストやマスコミ関係者の方に限定させていただき、会場もホテルという限られたスペースで行いました。2月14日のGBアドバンスSP発売にさきがけて、実際に触っていただく機会を設け、小さくて軽く、フロントライトでさらに見やすくなった新製品の魅力をたっぷり体験してもらいたいと企画したわけです。そこでは社長の岩田が、関係者の方の前に登壇し、任天堂のこれからの方針をお話したり、宮本が、サードパーティのクリエイターさんと簡単なトークをしたり、もちろん発売前のGBアドバンスソフトも体験できるようにしていたのですが、多数の関係者の方にお集まりいただいて、ホントに大盛況でしたね。(広報)

2月5日に開かれた「プレビュー(内覧会の意)」の模様は12ページのレポートをご覧いただくとして、この日は宮本さんが珍しく登壇後も会場にしばらくの間残って、来場者と歓談していたのだ(普段は用がすむと忍者のようにさっと消えちゃうことが多い)。そこで、こっそり極秘情報を聞こうとマークしていたのだけど、さすが人気者の宮本さん。ずっと人垣が耐えることなく、あえなく時間切れに。無念。

岩田社長は、来年度に全世界でGBアドバンス(SP含む)を2000万台を販売したいと宣言していたぞ

ハミダシ質問箱 ニンテンドーブックの次回配布はいつ頃になるんですか?(和歌山県・高橋雅樹さん) 3月の下旬頃にゲームショップなどの店頭でお配りできるよう、いま準備をすすめているところです。(広報)

Question 2 期待の新製品

GBアドバンスSPを開発した理由は？

兵庫県・ベビーラさん

A もともと作りたかった商品なんです。

携帯ゲーム機って、いつでもどこでも遊びたい商品ですから、光が充分でないところでもプレイできるようにライトがついたり、胸ポケットにスッと入るようなコンパクトなものであったらいいと、誰もが考えますよね。それは開発者も同じことで、GBアドバンスをつくるときにそのような機能をつけることも実際に検討していたわけです。でも一方で価格というハードルもあって…。携帯ゲーム機ですから1万円を切る価格で出したいということで、やむなくそういった機能をとりはずしたわけです。GBアドバンスは2001年3月21日に、9800円という価格（現在は8800円）で発売したわけですが、あの時期、あのスペックの商品を9800円で出すというのはギリギリの設定だったんです。でも、そのGBアドバンス発売の3ヶ月後には、SPの開発プロジェクトがスタートしてるんです。開発スタッフが、理想的な携帯ゲーム機への夢を持ち続けていた、ということなんでしょうね。そこで、フロントライトを採用することで、いままで以上にあらゆる場所でプレイできるようになり、折り畳むことでよりコンパクトになり、12500円という価格で発売することができたわけです。その洗練されたデザインから、SPが大人向けの商品であると思っているユーザーさんもいるかもしれませんが、そうじゃないんですね。任天堂の商品はもともとオールターゲットのものとして作られていて、年齢で区分けされるようなものではないんですね。（広報）

GBアドバンスSPの「SP」とはスペシャル（Special）の意味。昔、光線銃SP（1970年）というおもちゃが任天堂から発売されたことがあったけど、もちろんそれとは関係ないのだ。プレビューの会場では、宮本さんが「スーパー（Super）も連想されるし、任天堂らしいネーミングでええんとちゃう？」って言ってたけど、まさにそんな感じ。

任天堂の商品だから、厳しい耐久試験をくぐりぬけてきたのは間違いない。写真のように液晶パネルが大きく開くようになってるので、間違えて踏んでも大丈夫？（注意：わざわざ踏むような、バカなマネはしないでね）

Question 3 リアルリンク登場！

どうして『ソウルキャリバーII』にリンクが出ることに？

福岡県・東憲吾さん

A ナムコさんとは販売提携をしている関係もありますね。

昨年の後半から、任天堂の流通でナムコさんの『ミスタードリラードリルランド』などを販売するようになりましたが、そのような関係から、「いっしょに何かできないか？」というお話も出てくるわけです。もちろん『スターフォックス』をナムコさんと共同開発しているので、クリエイター同士の交流も増えてますし、そういった関係のなかから今回のリンクの話がまとまったというわけなんですね。

久々に登場したリアルリンク。『ソウルキャリバーII』に隠しキャラはいるんでしょうか？もしかしたらガノンも登場したりして？

『ソウルキャリバー』はもともとドリームキャストで発売された、とても評価の高い格闘ゲームですが、その新作をゲームキューブ用につくるにあたって、ナムコさんのほうから「リンクを使わせてほしい」というご提案があり、「それだけ質の高いソフトなら」ということで任天堂としても快諾させていただいたわけです。ただ、任天堂にとってリンクはとても重要なキャラクターですので、監修はしっかりやらせていただいてます。でも、『ソウルキャリバー』独特の世界観もあるわけで、あまりがんじがらめにするのもどうかなとも思っています。たとえばこのゲームで、これまでに見たこともないようなリンクのアクションが出てくるようなこともあるかもしれませんが、そのへんは柔軟に対応しようと。なので、ファンの方からすると「あれ？」って思うこともあるかもしれませんが、そういったところから新しいリンクの魅力の広がりを感じてほしいですね。（広報）

以前、質問箱で「リアルなリンクはもう見られないですか？」という質問があって（Vol.78）、企画部のHさんは「ないこともないですよ」みたいに答えてたんだけど、実は『ソウルキャリバーII』の話があったから、あのような答えになったみたいなのだ。ずるい。Hさんはひとかけらのヒントも教えてくれなかったんだよぉ～。でも、いまもこうしている間に、さらに新しいコラボレーションの話が進行しているかもしれないわけで、ニンドリもうかうかしれられないのだね。

Question 4 ニンテンドーゲームキューブ

『メトロイドプライム』のCMについて教えて！

大阪府・ニセ本郷GCさん

A すでに放送されてますよね。

『プライム』はとても美しいグラフィックが魅力のソフトですので、ゲーム画面をそのまま存分にお見せしたいと。一方、GBA版の『フュージョン』のほうは、サムスの人形を制作して、ストーリーや世界観を伝えるCMになっています。『メトロイド』に関してはCMだけでなく、公式サイトもスタートさせました（http://metroid.jp）。そこでは、GB版『メトロイドII』やスーパーファミコン版の『スーパーメトロイド』の懐かしいCMを期間限定で見ることができるようになっています。また、E-COMIC（インターネット上で読めるコミック）ではサムスの生い立ちが読めるようになっていますし、携帯電話で接続すれば、着メロもダウンロードできるようになっています。そのようにいろんなサービスが満載のサイトですので、『メトロイド』ファンの人だけでなく、多くの人にご覧いただきたいと思っています。（広報）

『メトロイド』の開発者のインタビューのために、任天堂本社に行ってきたんだけど、取材ルームに案内されてビックリ。なんと『フュージョン』のCMで使われたサムスの人形が置いてあったのだ（118ページの写真を見てね）。さっそくHさんに「読者プレゼント用にちょーだい！」とおねだりすると、最初は「それもいいかな？」という感じだったんだけど、実際に抱えようとすると、あまりの重量に断念（だって、当選者に発送するのがすごく大変そう）。それにしても、CM撮影のためだとはいえ、あれほど重くて頑丈な人形をわざわざつくることに、妙に感心した次第です。

メトロイドの公式ホームページ。今後も内容をどんどん充実させるとか。任天堂のホームページからもアクセスできるよ

ハミダシ質問箱

『風のタクト』をコミック化しないのですか？（千葉県・熊猫らんまさん）

これまでは、とにかくゲームありきということで依頼があってお断りしてきたんですが…。今後はユーザーさんの要望が多ければ実現するかもしれませんね。（広報）

Question 5 今年のE3は「連動と融合」がテーマ

次の新作発表はE3の頃になるんですか？

新潟県・アングラーリンクさん

A そんなことはないと思いますよ。

GBアドバンスのタイトルに限って言えば、今月から『ファイアーエムブレム』の新作や『メイドインワリオ』のように、これまでリリースしていなかったタイトルも発表したわけですし。だから、そのタイトルの位置づけや発売時期なども考慮して、E3の前も何らかの新作ソフトを発表することもあるでしょう。でも、E3は世界中のゲーム関係者が注目する年に1度の大きなイベントですから、そのタイミングで新作を発表をしたり、任天堂の将来的な展望を明らかにするのは間違いないでしょう。GBアドバンスSPのプレビューでも社長の岩田が言っていましたけど、今年の任天堂のテーマは「連動と融合」です。ですから、次回のE3ではゲームキューブとGBアドバンスをつなげることで生まれる、新しい遊びをたっぷりお見せしたいと考えています。（広報）

☛ いきなり登場して、早くも1ヶ月後の3月21日に発売される『メイドインワリオ』。プレビュー会場でこのソフトの存在を初めて知ったのだけど、このゲームが放つ怪しげな魅力に一目惚れしてしまったのだ。詳しくは巻頭の特集を読んでほしいけど、とくにニンドリ読者には絶対オススメのソフト。みんなで遊んでね。

ロサンゼルスで5月14日から開催される、世界最大のゲームの祭典「E3」。『メイドインワリオ』も出展されるそうですよ（写真は昨年の任天堂ブース）

Question 6 ニンテンドーゲームキューブ

『カービィのエアライド』はどんなゲームですか？

京都府・高津亮太さん

A まだ何とも言えないですね。

夏に発売したいということで、ハル研究所の桜井（政博）さんを中心にがんばって開発を進めているところです。ただ、ソフトの内容に関しては…、まだ秘密（笑）。いずれにしてもゲームキューブで初めて出るカービィのソフトですし、楽しいゲームになるのは間違いありません。もしかすると『カービィのエアライド』は今年のE3で出展されることになるかもしれませんし、続報に期待してくださいね。（広報）

☛ 『カービィのエアライド』はもともとN64用に開発されていたタイトルなのだ。N64のスペックでは、開発が難しかったのか、残念ながら途中で発売中止に。当時発表された画像を見ると、3Dの起伏のあるステージをワープスターに乗ったカービィが疾走するシーンが映っていて、それがレースゲームなのか、アクションゲームなのかいまいちピンとこなかったんだけど、キューブ版ではどうなるんでしょう？ 『星のカービィ 夢の泉デラックス』のインタビュー（Vol.80）で、桜井さんは「ゲームはもっと単純にしていい」と語っているので、もしかすると『カービィのエアライド』も簡単操作で、誰にでも遊べるようなソフトになるのかも。予定通りに開発が進めば、この夏の話題作になるのは間違いないでしょうね。

N64時代に公開された『カービィのエアライド』のイメージイラスト。同じくハル研が関わっていた『MOTHER3』の復活にも期待したいところ

Question 7 ニンテンドーゲームキューブ

『ギフトピア』ってRPGなんですか？

秋田県・平野忠清さん

A オルタナティブRPGですね。

オルタナティブ（alternative）には、「二者択一」とか「もうひとつの」という意味があって、『ギフトピア』は王道のRPGにあるような、敵と戦闘をしてどんどん経験値をあげるものとは違って、摩訶不思議なRPGなんです。RPGではあるんですけど、従来のものとは一線を画したゲームなんですね。『ギフトピア』をつくっているのは、西健一さんがメインのスキップという会社で、これまで西さんはPSソフトの『moon』や『とんでもクライシス』といった、一風変わったソフトを手がけてきたクリエイターとしても有名な方なんです。その「スキップ」という社名も、「スキップしたくなるような作品を」というスローガンを掲げて設立されたようで、西さんが所属しているのが「開発24部」というのも笑えますよね（注：スキップには2つの開発部署しかない）。それに、今回公開された画像を見ると、このゲームがいかにユニークなものかがわかっていただけると思います。登場キャラの顔にモザイクがかかってるんですけど、そのような処理をされたゲームって、これまでなかったでしょう（笑）。そのように『ギフトピア』はこれまでゲームの常識からかけ離れて、新しい切り口を盛り込んだゲームになりますので、発売をぜひ楽しみにしてくださいね。（広報）

キャラクターデザインはフリフリカンパニーというデザイン会社が担当。ポップな感じがイカしてます

☛ この『ギフトピア』はニンドリとしても気になるソフトの1本。まだ未プレイなので何とも言えないんだけど、関係者からは「いいですよぉ〜。面白いですよぉ〜」という声が聞こえてくるのだ。ああ触ってみたい。というわけで、近いうちに天仁家族のダッシュくん&かあさんと、原宿にあるスキップを訪ねてみようかな、なんて考えてます。

Question 8 ニンテンドーゲームキューブ

『どうぶつの森2』はいつごろ出るんですか？

神奈川県・野地洋介さん

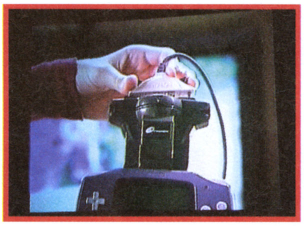
A ううっ、何にも言えませ〜ん（笑）。

発売時期の話はまだ聞いてないんですよ。もし仮に早く発売できるとしても、他のソフトのラインナップとの兼ね合いもありますし、それに開発スタッフが「アレも入れたい、コレも入れたい」という感じで作り込んでいくと、完成するのは先のことになりますしね。でも、ハッキリ言えるのは、そんなにお待たせしないで遊んでもらえるようになると思っています。続編を待ってらっしゃるユーザーさんも多いと聞いていますので、早い時期に出せたらいいなあと考えてるんですね。（広報）

☛ 発売時期も気になるけど、中身も気になる『どうぶつの森2』。ちょっと前に、「今年の夏に

ハミダシ質問箱
風のタクトのハイリア文字は海外版でどうなるの？（静岡県・マリオ2号さん）海外版も同じ文字を使うことになったそうです。なので向こうの人にハイリア文字が読めないわけで、日本人だけの特典なんですね（広報）

新しいタイプのカードeリーダーが発売される」という話が出ていたけど、もしかしたら『どうぶつの森2』が対応するかもしれないのだ。この新しいカードeリーダーは、ゲームキューブに直接つながるので、これまでのように「あいことば」をわざわざ入力する必要もないし、ファミコンの入ったカードeが発売されれば、新しいソフトもお手軽に遊べるようになる。もちろん、それだけでなく新しい仕掛けもたっぷり入りそうなんだけど、『森』の続編でもうひとつ気になるのは、これまでの村とどういう関係になるかということ。また新しい村へ引越なんて話になると辛いしなあ。



アメリカで発売中のゲームキューブとつながるカードeリーダー。この夏にこれと同じものが発売されるかについては不明

Question 9 ニンテンドーゲームキューブ

『風のタクト』のステンドグラスのイラストが素敵！

宮城県・ほげさん

A 素敵でしょう！

実はあのイラスト、ニンドリの読者さんにもおなじみの姫川明さんに描いていただいたものなんです。『風のタクト』は世界的にも期待されているソフトでしたので、通常は社内のデザイナーだけでイラストを描くところを、「もっと世界観を広げたい」ということで、姫川さんにイラストをお願いしたわけなんです。姫川さんはこれまで、小学館の学年誌で『時のオカリナ』や『ムジュラの仮面』などを題材にコミックを連載されたりして、任天堂の開発スタッフからもすごく信頼されているマンガ家さんなんですね。それであのような力作を描いていただいて、すごくありがたいと思っています。（広報）

そこで早速、愛知県の姫川さんに連絡して、イラストを描いたときの状況を聞いてみたのだ。「ステンドグラスの絵にしたのは、今回の『風のタクト』の物語を伝説として描きたかったからです。オープニングの版画に『時のオカリナ』の物語が、伝説として描かれていましたが、『風のタクト』で活躍したリンクも、やがて伝説になるということをステンドグラスによって表現しようと考えたんですね。今回は8点の公式イラストを描かせていただいたのですが、ソフトの発売前のお仕事でイメージが固まらず、それがすごーく大変で（笑）。何度も何度も描き直したり、私にとっても忘れられない仕事になりましたね」（姫川さん）。で、姫川さんには『風のタクト』のコミック化も期待したいところなんだけど、今年は学年誌で「鉄腕アトム」の連載がはじまるので、スケジュールがいっぱいなんだとか。姫川さんが再びリンクのもとに帰ってこられるのを気長に待ちましょうね。

最後に送られてきた、姫川さんの力作。ニンドリのシールを目立つところに貼って、「伝説」をいつも思い出すようにしてね

Question 10 ニンテンドーゲームキューブ

『マリオカートGC』はどんなCMにしたいですか？

愛知県・逆Lの男さん

A 気が早いですね～（笑）。

まだ発売時期も決まっていないどころか、公式のゲーム画面が1点も公開されてないのに…。でも、これまでのシリーズをふりかえると、スーパーファミコン版もN64版もGBアドバンス版も、すべてアニメ調のCMでしたよね。キューブ版もその流れをくんだCMになることが予想されますけど、実際にゲームができてこないとわからないですね。そのとき「ゲーム画面の迫力をそのままお見せしよう！」ということにもなるかもしれませんし、やっぱりCMというのはまず商品ありき、ですから。あと、『ゼルダ』シリーズに関しては、ゲームボーイ版のCMで、ずっと人形を使ってきたわけですが、3月14日発売の『神々のトライフォース&4つの剣』も、同じ流れの、人形が登場するCMになります。ただ、『神々のトライフォース』はシリーズの最高傑作と言う人もいて、もちろん1人でそれを遊んでも楽しいわけですが、このCMでは『4つの剣』の新しい遊びをよりアピールした内容になります。放送は3月上旬からはじまりますので、ぜひチェックしてくださいね。（広報）

『マリオカートGC』の発売時期を勝手に予想すると、今年の11月21日かなあと。だって、N64でも『マリオカート64』がいちばん売れたソフトだったわけだし、そんなキラーソフトを2003年の年末商戦の目玉として発売するのは自明の理でしょ。なので、今年のE3でも、期待のソフトの1本として出展されるのではないかなあと読んでるんだけど…。頑張ってくだいね、開発スタッフのみなさん！

「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん 03(3556)3287

任天堂の似顔絵箱

ご存じ、豹男の伊藤あしゅらさん。今年も大活躍してくれそうです（LOGさんの作品）

ハミダシ質問箱

『Roll-o-Rama』は開発中止ですか？（埼玉県・藤井慎也さん）

発売スケジュールからはなくなりましたが、開発中止とは聞いていません。今は傾きセンサーを使った新しい遊びを生かしたいと、いろんな実験を続けてると思いますよ。（広報）

ホッホーイ! ホッホーイ!

ゲームでしか味わえない生活がある!

どうぶつの森+ 村じまんフェスタ+

ひとりよりふたり

広めよう『森+』の輪 Vol.14

作品募集中!

さくひんぼしゅうちゅう

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう!みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。海外版の森も紹介!

『森』のフィギュアが続々と発売され、ジオラマなどを作ったら面白そう。いろんな工夫ができそうです。『森』の新作もどうなるか楽しみ!今から希望をぶちまけましょう。運動会できるかなぁ?

さて、前回は合併号だったため、1月分のたぬき賞は、2月分にまとめて発表したいと思います。追加作品や感想なんかもお待ちしてますね〜。

どうぶつのひなにんぎょう

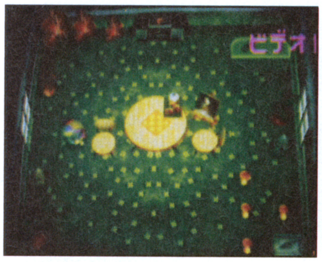
東京都/ウララコ(元ペンタッチ)さん

「私以外の森の仲間は、み〜んなどこか(友達の村)に行ってしまったキャラです。帰ってきて一、もう一度会いたい、との思いで作りました」。ケーキも作ってパーティもしたけどさみしくて、お雛様にしちゃったそうです。

ルコちゃんのおでかけ日記

東京都/鳴威狸緒さん

もえぎ村のルコちゃんが、お友達の村に遊びに行った時のことを日記にしてくれました。ふわわ村のリオちゃん、うのすけくん、ココス村のコキちゃん、ツルバくん。それぞれ個性的なお部屋です。



↑リオちゃんの部屋。すがすがしい〜。キノコ生えてるけど…。ベッドが手に入らずアジアな部屋をあきらめたとか。自分もです(苦笑)

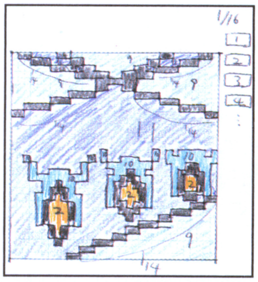
↑うのすけくんの部屋は南の島。物を動かすとジャリッ!という音がします。「本当に砂みたい!」と驚いたんだって

↑コキちゃんのテーマは「旅立ち」。「月面いどうしゃに乗るの?次にたどり着く所は砂漠じゃないかもね」とルコちゃんの一言

↑カントリー系で統一された、ツルバくんの7万点の部屋。けけパリにボーンはにわファミリーがよく合うんだそうです

それぞれの個性に、レッツ!おでかけ!

というわけで、感想たっぷりのおでかけレポートを書いてくれましたが…、ナントこれ、全てひとりでプレイしているのだそうです!他の人の村にもおでかけしているのかな?ハッピールームで高得点を狙える部屋より、自由に作ったお部屋の方が、ヤッパリおもしろいですね。



↑「うたひめのふく」「ムジュラ」のルルの服?パレットを番号にして、わかりやすく描いてくれました。こうやってくれると再現できるかも〜

↑ねんどの動物達も。写真がボケてるのが残念だけど、はにわが!はにわがイカス〜!

リセットさんもビックリ!

小さな観光ガイドブックを作って送ってくれたんですが…。いろんな意味で楽しませていただきました、ハイ(笑)。

↑リセットさん想像図のようです。でもこのリセットさんは、くつ下をはいていないので多分ハズレです

今月のなんじゃこりゃー!

茨城県/魔女っ子さん

↑カーエル川って…、池じゃん!しかも「カエル」じゃなくて「カーエル」なのがポイント?こんなにカエルがいたんじゃ、泳ぐ気にもならないよ〜

 ©Nintendo 2001

金、金、金、金、金、金、金、金、金、金…、

神奈川県／だいりたつやさん

黄金の木を、なんと約50本生やしたとか！きんきらきん！そして「金」と書いたマイデザイン。床と貼って、お金と金のスコップを置いて…。ぜひ金のびょうぶを加えてください。「金」の文字も、オレンジと黄色をうまく使ってきんきらにすると、さらに輝いて見えるんではないでしょうか！

アーウィン村のファルコちゃん

神奈川県／チーフLoveさん

『スターフォックス』ネタで、アーウィン村のファルコちゃんの紹介です。村にはアーウィンのデザインのカンバンも立っています。フォックスはいないらしいですが、他にはどんな人が住んでいるのでしょう？

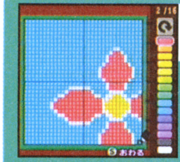
↑N64版でファルコが着ている制服です

↑ぼうしの先っちょがファルコの頭に！女の子ならでは

↑ドアにもファルコ。窓枠を作ってみると面白いかも…

あの村の今

村じまんvol.9掲載のさやQさんから、フラワーコンテストの結果報告が届きました〜。花をテーマにしたマイデザインのコンテストだそうですよ。どれどれ…。「ニンドリ編集者の方々に審査してほしいんです！」なにぃ〜。そんなことになっとんのか。よっしゃわかった。…でもワタクシの独断で審査いたしますです。

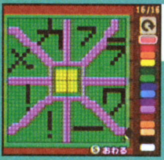


エントリーナンバー1
さやQさんの「なんごくのふく」

←むむ、この芳しい南国の香りは…。いいな〜、いいな〜。『タクト』のアリルの服をデザインしたものなのだ！島に行く時もピッタリなのだ！

エントリーナンバー2
エンジェル村のあやこさんの「dog&フラワーのふく」

←とてもかわいらしいですね〜！イヌを使ったのがポイント。なんたって毛並みが違うザマス、毛並みが！ぜひこれを着て村を駆け回りましょう。



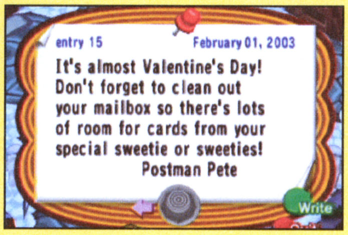
エントリーナンバー3
ひでたかさんの「メカフラワー」

←コメントは「未来の花だー」！ んー！何か意味の深い言葉よね！「未来の花だー」！最後にみんなで叫びましょう。「未来の花だー」！ではまた次回

迷いますねぇ。美しさコンテストはさやQさん、かわいさコンテストはあやこさん、たくましさコンテストはひでたかさんの優勝です。これでええか？

海外版の『森+』『Animal Crossing』

バレンタインにホワイトデー。郵便局はちょっとお忙し。というわけで、『森』のポストマンたち、たくましいトリたち、そしてフータの海外での名前を紹介します。



entry 15　February 01, 2003

It's almost Valentine's Day!
Don't forget to clean out
your mailbox so there's lots
of room for cards from your
special sweetie or sweeties!
Postman Pete

賞品はゲームキューブバッグ！レアすぎてヤバくない？

●村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください
デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもオッケー。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待ってます。
●おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください
その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリです。
毎月ひとり、たぬきち賞を選出します。賞品はゲームキューブバッグ！
また、掲載された方全員にスターフォックスアドベンチャーのTシャツを差し上げます。しめきりは月末必着です。作品の返却はできません。

スターフォックスTシャツも！

あて先
〒102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム
編集部
「村じまんフェスタ」係
〆切は月末必着

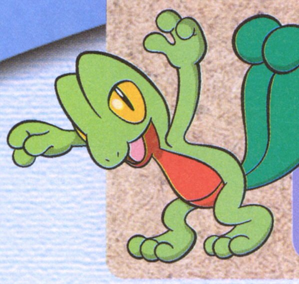
※画面写真は読者からのビデオ投稿を撮影したものです。実際のゲーム画面よりも画質が落ちていることをご了承下さい。

●ポケモンファンのための情報ページ●

NO.00074

トランセル種市 PRESENTS!

ポケモン堂 赤



前号は合併号だったので、久しぶりの「ポケモン堂」だ。今回は新グッズの紹介に加え、誰もが内容を忘れかけていた「ポケモンエピソード」の完結編を掲載。え、誰も期待してない!?

トピックス カードダスで「ポケモンずかんカード」が3月に発売

カードダス自動販売機で、これまでとは違うアニメのイラストから描き起こされたコレクションカード「ポケットモンスターアドバンスジェネレーション　ポケモンずかんカード上巻」が3月下旬に発売される。カードの種類は200枚以上もあるぞ！

4枚1セットのカードダスで販売される

カードは4枚1セットで、3枚はポケモンずかんのカードで、1枚はアニメの情報がわかるキャラクターのカードが入っている。キャラクターカードの裏面は、9面パズルになっているぞ。

詳細

ポケットモンスターアドバンスジェネレーション ポケモンずかんカード上巻

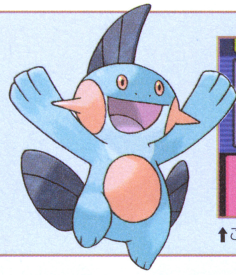
発売日：3月下旬予定
価格：4枚1セット　100円（税込）
カード種類：全109種類
（うち100種はポケモンのカード、9種はキャラクターカード）

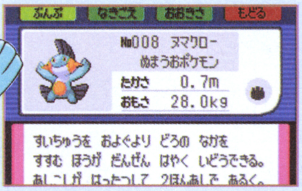
カードの種類は計200種類以上！

⬆ポケモンずかんカードの表面（※カードは開発中のものです）

ポケモンの情報がひと目でわかる

ポケモンずかんのカードの裏面には、そのポケモンの詳細なデータが満載だ。ずかんのテキストも『ルビー』『サファイア』で表示されるものとは違い、そのポケモンの生態や、行動などをチェックすることができるぞ。





⬆こちらは『サファイア』バージョンの図鑑

ポケモンカード 「ポケモンカードゲームADV」第1弾おすすめわざ&コンボ大公開

今回は「ポケモンカードゲームADV」の強力コンボを紹介。それぞれのワザの特徴を活かしたコンボを決め、バトルに役立てよう。拡張パックは300円、構築済みスターターは900円で発売中だ。

詳細

ポケモンカードゲームADV アドバンスアドベンチャー

＊第1弾構築済みスターター
（キモリデッキ、アチャモデッキ、ミズゴロウデッキ）
価格：各900円（税別）

＊第1弾拡張パック
価格：300円（税別）

構築済みスターターは3種類から選ぶ

⬅構築積みスターターはアチャモデッキ(炎・雷・悪)キモリデッキ(草・闘・無色)ミズゴロウデッキ(水・超・鋼）の3種類から選択できる

「ライフダウン」「いたいガス」

キルリアの「ライフダウン」は相手の残りHPを10にすることができるが、ベンチに逃げられることもある。そんなときはマタドガスの「いたいガス」できぜつさせればOK。またキルリアの「げんかくダンス」はダブルバトルで効果を発揮する。

「エネルギーきゅうしゅう」「エナジードロー」

エネコロロの「エナジードロー」を使って、基本エネルギーをトラッシュし、ミュウツーexの「エネルギーきゅうしゅう」を使えば、次の番で「サイコバーン」を使うことができる。先の展開を読むことも、バトルでは重要なのだ。

©2001,2002 Pokémon/Nintendo. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2003 Pokémon. ©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK©2001 Nintendo/Creatures Inc./HAL Laboratory,Inc.　Pokémon・ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です

トピックス MAWJのポスターにピカチュウが登場

難病の子供の夢をかなえることを目的とした「MAWJ」のポスターにポケモン、アンパンマン、ウルトラマン、ハム太郎、ドラえもんの5キャラクターが集合した。このポスターはMAWJのボランティア活動を広く知ってもらうため（株）マッキャンエリクリンが、複数のライセンサーから協力の賛同を受け実現した。

人気キャラが集結

本来は多額の版権料がかかる人気キャラクタだが、このライセンスを持つ日本テレビ音楽、ポケモン、円谷プロダクション、小学館プロダクションが無償協力をしている。

ビデオDVD 金銀編最新巻がリリース

ビデオ金銀編の最新巻（第8巻・第9巻）が2月28日からレンタルビデオショップでリリースされるぞ。

ポケットモンスター2002金銀編
第8巻・第9巻
レンタル開始：2月28日（金）
収録：各巻約70分　各巻3話収録
※VHSレンタルオンリー

↑これまでのシリーズもチェックしてみよう

2月28日(金)2本同時にレンタル開始！

トピックス 叩いてめくる「ポケモンパッチン」登場

（株）メディアファクトリーから今話題の「ポケモンパッチン」が3月20日に発売される。これはパッド（フィールド）の上に置かれた「パッチン」を、「マイパチ（たたき専用）」で叩いてひっくり返していくもので、戦略性を重視したルールになっている。

パッチン12枚入り拡張パック

←「パッチン」にはワザ・能力があり、下のパッドと同色のパッチンがひっくり返ればワザが発動

詳細

ポケモンパッチン
スターター：レッドパック・ブルーパックの2種類
ブースター：第1弾拡張パック（パッチン12枚入り）
価格：スターター　各900円
　　　ブースター　250円

月2回刊 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定穂ビル1F　☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービルB1　☎06-6373-8080
●ポケモンセンターナゴヤ●
名古屋市東区東桜1-11-1　オアシス21　☎052-950-0758
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

「ポケドール」イラストのバッグシリーズ登場

キモリ、アチャモ、ミズゴロウの「ポケドール」アートを使った新シリーズが登場。学校で使えそうなアイテムがそろう「プレスクール」シリーズは、エナメル風の素材で高級感たっぷり！

スクールバッグ

↑2月14日発売で全部で3種類。各2000円

コインケース

↑小銭がたくさん入るよ。価格は各580円

シューズバッグ

↑上履き入れにピッタリ!?　各1800円

特殊加工で立体的に！

ポップな「赤」「青」「黄」の色合いと、立体感のあるアップリケのようなキャラクタが楽しいデザインになっている。エナメル風素材も、デザインとかなりマッチ！

←凹凸が立体感を表現している。ポケドールのイラストも、かわいらしい

不定期連載コラム ポケモンエピソード 「種市の初体験」の行方は？②

種市家の戸棚に入っていたはずの「種市の初体験」ビデオ（テレビ初出演映像）。私のカミさんが勝手に整理したため、戸棚の私物が一切なくなっていたのだ。

タネ「この戸棚にさ、GCの箱とかビデオとかなかった？」

カミさん（以下カミ）「あの戸棚引っ越してから1回も整理してないでしょ。よくわからないものは捨てちゃったわよ（笑）」

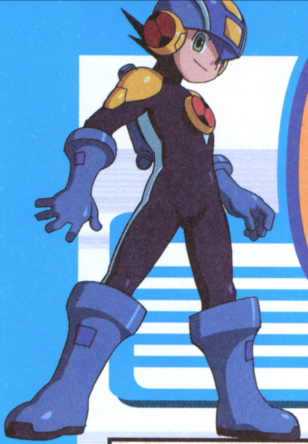
タネ「勝手に捨てるか？　人が見たらゴミかもしれないけどさ！」

カミ「"ゴミ"みたいだから捨てたのよ、きれいになったでしょ」

みんなは子供の頃、学校から帰ってみると作りかけのプラモデルやお気に入りの靴（かなり汚い）などを母親に捨てられた経験はないだろうか？　「物を出しっぱなしにしてはいけません」「汚い靴はみっともないから捨てなさい」という、親のしつけ的な意味でこういうことをしたのだろうが、子供にとっては理解しがたく、大事なものを捨てられたというショックはかなり大きかったものだ。

あれから20年…。まさか28歳にもなって、同じ経験をするとは。ちなみにビデオは行方不明。今はもう夢の島で、本当の"ゴミ"になってしまったようだ（完）。

©Nintendo·Creatures·GAME FREAK·TV Tokyo·ShoPro·JR Kikaku©Pokemon



CAPCOMANIA
カプコマニア

VOL.13 ニンドリ流カプコン応援ページ

カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます!

開発室への潜入ミッション敢行!

カプコンクリエーター応援コーナー 職人の工房

GC新作5タイトルHPアドレス [http://www.capcom.co.jp/gamecube]

キューブの新作5タイトルを開発中のカプコン。現場のクリエーターの素顔に迫る突撃コーナー!! 今回は、プロデューサー稲葉さんのデスクと、グラスホッパーマニファクチャーの須田さんの仕事風景を紹介します。

『Viewtiful Joe』『Dead Phoenix』 プロデューサー 稲葉 敦志さん

↑Vol.82の特集記事のプロフィールで生年月日誤植してしまいました。正しくは71年生まれの31歳です。ホントにスミマセン…

『バイオハザード』が作りたいと思いたち、プログラマーとしてカプコンに転職した稲葉さん。『バイオ』を作るはずが、部長の三上さんに鍛えられ、いつのまにやらプロデューサーに。以来、『鉄騎』(Xbox)『逆転裁判』などを手がける。現在も多くの作品を抱えているため、打ち合わせ続きで東京と大阪を飛び回る毎日だ。

↑なぜこんなに甘栗が!? 稲葉さんのデスク脇に置いてありました…

↑ノートパソコンと、プロデュース作品の資料が整理されてました

↑これから発売されるタイトルなどの極秘資料がココに…見たい!!

↑稲葉さんプロデュースの『逆転裁判』とGBA本体、店頭用ポスター2種&ポップ、『逆転2』の体験版も!

プレゼント NO.1

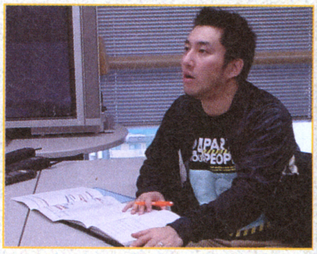
稲葉さんのプレゼント 超豪華!! GBA本体&『逆転裁判』セット(3名様)

↑GBA本体+ポスター2種+ポップ+『逆転2』の体験版をセットで!

『Killer 7』ディレクター 須田 剛一さん

株式会社グラスホッパー・マニファクチュアの代表取締役社長。三上さんのプロデュースのもと、本格派のアドベンチャーゲーム「Killer 7」を制作中だ。気さくな性格で、かなりのプロレスマニアでもある。

↑いったいどこでこんなものを手にいれたんでしょう。無気味でもあり、愛嬌のある「顔型クリップ」



↑打ち合わせの時だけ大阪の開発ビルに足を運ぶ須田さん。普段は東京にある自分の会社でゲームを制作中。今度取材させてください!

プレゼント NO.2

須田さんのプレゼント これはイカす!! ちょっと無気味な顔型クリップ(1名様)

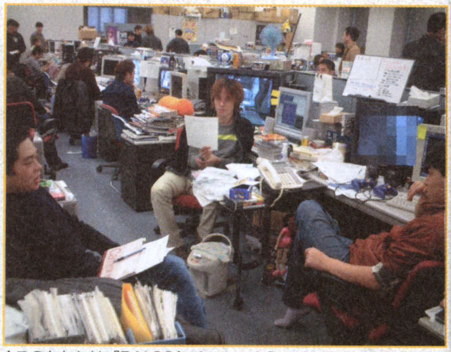
↑こんな風にメモを挟めます。ちなみにこのメモはグラスホッパーのトレードマーク

第四開発部への潜入ミッション 気になる新作の開発状況を探れ!!

発売まであとひと月の『P.N.03』とか、春発売予定の『Viewtiful Joe』とか、続きが気になる『逆転裁判3』とか! 開発状況が気になる!! ということで、開発室を覗かせていただきました。いろいろと情報を仕入れたものの…詳しくは言えません。順調のよう…とだけ言っておきます。

↑『逆転裁判』ディレクターの巧舟さん。パソコンの画面上には『3』のシナリオが! そしてデスクには、酒瓶が! どうやら快調のようです

↑このあたりは神谷さんの開発チームの仕事場のようです。画面には『Vietiful Joe』が!! 見せられないケド…



↑このあたりは『P.N.03』チームのようです。みなさん真剣な表情で打ち合わせをしています。完成を期待して待ちましょう!

プレゼント応募方法 イラスト、カプコンへの質問など、おハガキを募集しています。「カプコマニア」のプレゼント応募は、右のあて先に、欲しいプレゼント番号(例:プレゼントNo.2など)を書いてハガキでお送りください。プレゼントの〆切は次号発売日消印有効です。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

携帯電話もカプコンづくしでキメちゃおう!

ケータイマニアックス

着メロ&待ち受け画面からオリジナルゲームまで

NEW J-SKY 5Xシリーズ専用『ファイナルファイト』Area-B 配信

前編の「Area-A」に続いて「Area-B」（後編）の配信開始! 両エリアとも、1度クリアするとZERO-コーディが、ZERO-コーディでクリアするとZERO-ガイが登場するぞ。

↑ステージ4～6が楽しめるぞ

↓隠しキャラも登場するのだ

アクセス方法

●J-フォンメニュー⇨JAVA[TM]アプリ⇨ゲーム⇨ゲームパック⇨カプセル@カプコン
料金：月額300円（別途通信料金がかかります）
※カプセル@カプコンでは5Xシリーズ以外にも対応しているゲームも多数あります。

NEW 無料! ez plus ゲーム『お試し版ぷちぐる』

じっくり遊べる思考型のパズルゲーム『ぷちぐる』と、からくりWATCH「バイオハザードシンボル時計」が無料でダウンロードできるぞ!!

←ハマリ系のパズルなのだ

←バイオハザードシンボル時計は全部で4種類!

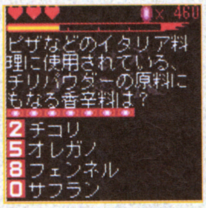
アクセス方法

●EZ メニュー⇨トップメニュー⇨遊ぶ・楽しむ⇨ゲーム⇨クラブ☆カプコン
料金：無料配信（お試し版アプリは初回起動から30日間の使用期間限定があります。別途通信料金がかかります）※携帯電話の機種によっては対応していない場合もあります。

NEW i-mode・J-SKY・ez plus『クイズ デビル メイ クライ』

『デビル メイ クライ』の主人公ダンテが、今度は頭脳の限界、クイズに戦いを挑む! あらゆるジャンルの問題が、敵として襲い掛かってくるぞ。高得点を叩き出し、ランキングトップをめざせ!

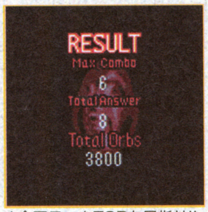
↑『デビル メイ クライ』の主人公、ダンテがクイズに挑戦!



↓あらゆるジャンルのあらゆる問題が襲い掛かってくるのだ

↑連続正解でコンボを決めろ!

↑ゲージを溜めて魔人モードに



↑全国ランクTOPを目指せ!!

アクセス方法

●i Menu⇨メニューリスト⇨ゲーム⇨ゲーム1 ⇨ミニゲーム ⇨カプコンパーティ
料金：月額300円（別途通信料金がかかります）※『クイズ デビル メイ クライ』は504i専用アプリです。503用の『クイズ デビル メイ クライ Lite』も配信中です。
●J-フォンメニュー⇨JAVA[TM]アプリ⇨ゲーム⇨ゲームパック⇨カプセル@カプコン
料金：月額300円（別途通信料金がかかります）
●EZ メニュー⇨トップメニュー⇨遊ぶ・楽しむ⇨ゲーム⇨クラブ☆カプコン
料金：月額300円（別途通信料金がかかります）

カプイラマニア

←GCでは初めてのロックマンシリーズ、『エグゼ トランスミッション』に期待!（神奈川県／刻樹勇騎さん）

➡『P.N.03』を皮切りに、次々と出てくる新作5タイトル。どれも気になるよね（和歌山県／真咲ねむさん）

↑とってもプリティに描いてくれた『バイオ0』のレベッカ（?県／LOGさん）

カプコン公式通販サイト最新情報

e-CAPCOM お問い合わせダイアル
03-3340-0725（商品の注文もOK!）

e-カプコマニア

e-CAPCOM [http://www.e-capcom.com/]

ナビゲーター | e-カプコン 浦沢賀奈さん

今回はロックマン特集のお知らせをしちゃいます! e-CAPCOMでは様々なロックマン商品が大量入荷しました!「プチカプ!」でもこの商品たちの使用例を楽しくリポートしています。ぜひ遊びに来てね〜。

ロックマン 15周年記念 Tシャツ（ロックマン）

定価：2000円（税別）

「ロックマン」に登場する『6ボス』がデザインされているTシャツです。色やドット絵がオシャレで、普段着にもってこいですね。

ロックマン エグゼ ゲームボーイアドバンス用スクリーンカバー（ロックマンver.&ブルースver.）

定価：各650円（税別）

ゲームボーイアドバンスの画面を保護するスクリーンカバーが登場! これがあれば安心してカバンやポケットに入れて持ち歩けるね。

ロックマン 携帯ストラップ

定価：700円（税別）

可愛い2等身のロックマンフィギュアの付いた携帯ストラップ。携帯と一緒に肌身離さず一緒にお出かけ!

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

セガ魂(たま)(仮称)

ヴァイス

空賊として空の大航海時代を生きる主人公の少年。好奇心旺盛・大胆不敵で曲刀カトラスを操る

集中特集

エターナルアルカディア レジェンド™

プロデューサー 小玉理恵子さんインタビュー

➡オーバーワークス制作『エターナルアルカディア レジェンド』プロデューサー。古くはセガマークⅢ『ファンタシースター』などにも参加

『エターナルアルカディア』の生みの親であり、セガハードの黎明期から多くのセガタイトルを手掛けてきた小玉さんを直撃!!

――『エターナルアルカディア』(以下EA)を作り始めたきっかけは?

小玉　セガ発の本格派RPGを作りたい、というのがまずひとつ。もうひとつは、キューブ版の元となったドリームキャスト版の制作当時は、世相を反映してか比較的暗いイメージのRPGが多かったんですね。だから前向きに、本物のRPGならではの冒険とか探検の楽しさといったものを全面に押し出して、キャラもポジティブに行動するようなRPGが作りたくて、そこから始まったんです。

――最初の構想はどういった所から?

小玉　現実的な話では、ハードの性能をフルに生かせるものを、という話がまずあって。それから冒険の舞台をどこに設定しようかというとき、子供の頃誰もが夢見ていた、空を飛んでみたいという願いをかなえるものにしたいという所からですね。

――空の海賊=空賊というアイデアが生まれるのはスムーズに…?

小玉　いえ、全然そんなことはなくて、試行錯誤しながら(笑)。ディレクターの清宮(現オーバーワークスのソフト開発部部長。Vol.79のセガ魂にも登場)が入ってからですね、だいぶ固まったのは。船が空を飛ぶというアイデアは、脚本として今回キューブ版のディレクターをやっている田中俊太郎が入ってからですし。その前は空を舞台に、島が浮いて…みたいなところまでだったんですけど、そこからじゃあ船を飛ばそうとか、舞台の設定は歴史で言うところの大航海時代にしよう、と。
未知の大陸を目指して船に乗っていくということが、フロンティア精神に満ち溢れているので、その時代を舞台にしよう。当時は、国家にしばられない船乗りたち=海賊がいた。ただ、海賊はすべてが悪者というわけじゃなくて、義賊もいたんじゃないか…。そんな感じで、それが空賊に発展していったんです。

――探検するという意味では、空を飛ぶとマップ画面で白地図が埋まっていきますよね。

小玉　RPGのシステム的なマッピングとは違って、自分で空を飛んで、その分だけ世界が広がっていって。すると最初のマップは、じつは世界のほんの一部分でしかなくて、それが冒険を進めると大きく広がって、じつはこんなに広かったんだ! という感じがみなさんに伝えられればと思ったんです。

――空を舞台にしたことで難しかったところは?

小玉　描画の処理には苦労しました。空の場合はマップが壁でふさがれてなくて、遠くまで見通せるじゃないですか。また、進行の関係上、ここから先へ行って欲しくないというところには、気流の壁を作って制限を設けたんですけれど、そういった部分の表現が技術的な部分で難しかったですけどね。

――逆によかったところは?

小玉　音で臨場感をうまく表現できたことですね。風を切る音や船のエンジン音とかの環境音。あとはBGMの切り替わり方なんですが、各国の領域ごとに各々の風土を表すBGMに変わるわけなんですけど、それが途切れて切り替わるんじゃなくて、自然にスムーズに切り替わるところですね。

――戦闘中のBGMも、戦況に対応して随時変わりますよね。

小玉　前々からやってみたかったことなんですけど、デバックは大変でした。敵味方のパラメータの変化で変えているんですけど、ピンチなのに最後の攻勢のときのBGMが流れたりして(笑)。

――各キャラの服装についてのイメージは?

小玉　海賊のイメージを残しながら、あとは革を多めに使って、いわゆる正義の味方ではなく少しワルっぽいところを出して、粋な感じに。

――主人公たちの年齢は何歳くらいなんですか?

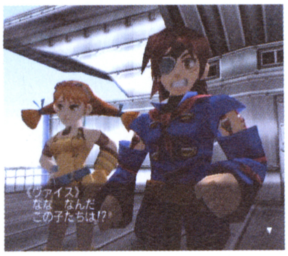
小玉　だいたい17~8なんですけど、メインユーザーより少しだけ低めで…あとはもう、趣味ですよ(笑)。もう少し低くという話もあったんですけど、自我がしっかりして、親を超えたい、世界に飛び出したいっていう年齢がこのくらいかなと。

――ゲーム中に「空賊の6ヶ条」というものも出

今号から4回にわたり『エターナルアルカディア レジェンド』の特集企画がスタート。今回のインタビューは、まだプレイしていない人にもぜひ読んでほしいな。

SPECIAL THANKS SEGA®

 ©OVERWORKS/SEGA,2000,2002



←大空を舞台にした冒険活劇が展開する『エターナルアルカディアレジェンド』

てきますが、『EA』のテーマは？

小玉　ひとつは、絶対あきらめないこと。それは結果を求めているわけではなくて、立ち向かっていこうという気持ちが大事、ということなんです。だから主人公のヴァイスは、周りのみんながこれは絶対無理だっていうことでも、そんなことはない、どこかにチャンスがある、みんなで力を合わせれば絶対どうにかなるさ！　っていう。彼は別に確信を持って言っているわけではなくて、たぶん大丈夫っていう勢いなんだけれども（笑）。何もしないであきらめることはできないよね、成功か失敗かはわからないけれど、立ち向かっていこうじゃないか、ということが伝えられればいいなと思います。

―― キューブ版のユーザーの反響はどうですか？

小玉　まだ集計データのすべてを見ているわけではないんですが、悪くないですね。前作をプレイしていない、とくに小学生くらいの方にも遊んで頂いているようです。社内の人間の家族での話なんですけれど、7～8歳の兄弟がダンボールをカトラス（ヴァイスの使う剣）の形に切って、2人で遊んでいるという話を聞いて。嬉しいですね。

『ロード・オブ・ザ・リング』がお気に入り

―― 最近遊んだゲームは？

小玉　海外版で先にプレイしているんですが『ロード・オブ・ザ・リング』です。原作も映画も好きなので。アクションゲームが苦手なのでなかなか進まないんですが、他の人がやっているのを見せてもらったりしながら。開発の現場にいる人間としては、たくさんキャラを出しながらよく頑張ってるなぁと感心するし、よくできていると思いますね。

―― 最近凝っているものは？

小玉　映画『ロード・オブ・ザ・リング』なんですが、とくにアラゴルン役の俳優が好きになってしまって、彼の出演作品を調べて全部観てしまいました。いまは早く『～二つの塔』が見たいんです。

―― もし1ヵ月お休みが取れるとしたら？

小玉　いまだったらニュージーランドに行きますね。『ロード・オブ・ザ・リング』のロケ地を見てみたいんですよ（笑）

―― 子供の頃はどんな感じの子でしたか？

小玉　親いわく、興味を持ったら、「女の子なんだから」とか「そんなことしちゃいけない」とか言わずに、なんでも体験させて育てたそうなんです。だから多分そんな子供だったんじゃないかと。ヴァイスみたいな無茶はしませんでしたけど（笑）。中高生の頃は、F1とサッカーが好きでした。大人になってから、ヨーロッパに観戦へ行ったり。

―― それぞれどこにひかれたんでしょう？

小玉　レースのクルマの走りは美しいものなんだなって思って見ていたのがあったと思います。当時『ポールポジション』という映画があって、それを女友達と見に行ってはまった記憶があります。当時「赤いペガサス」という漫画があって、そういうのを読んだり（笑）。サッカーは高校サッカーから見始めました。プロサッカーはワールドカップの86年のスペイン大会ぐらいからだと思います。いまはアルゼンチン代表のファンなので、昨年末に来日したときには、「代表戦までにキューブを仕上げなきゃ！」ってがんばりました（笑）。

―― これから『エターナルアルカディア レジェンド』を遊ぶ人にひとことお願いします。

小玉　自由に空を飛ぶヴァイスたちの物語を体験してもらえば、誰もがきっと勇気がわいてくるRPGだと思っているので、みなさんヴァイスの気持ちになって、ぜひ冒険してみてください。

今回のインタビューはここまで。次回はクリエイターとしての小玉さんの素顔に迫ります!!

大反響(?)に応え第2弾!!

モロ星人とは…『スペースチャンネル5』に登場した宇宙人。ニンテンハード進出を企て（？）、まずは謙虚にニンドリで布教活動中。モロ星人へのおたよりは↓を見てね

エターナルアルカディア レジェンド　スペシャルデータプレゼントキャンペーン実施中!!

通常プレイでは入手できない『EAL』のデータが全国のゲームショップ店頭でダウンロードできるキャンペーンが実施中。くわしくはポスターのあるお店で!!

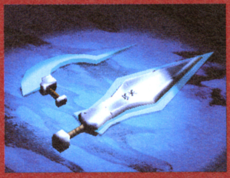
スペシャル発見物データ　きんのはまちょう

←船乗り島手前の高空域に行くと発見物「きんのはまちょう」を発見することができる

スペシャル空賊データ　空賊ピゴロ

←ゲーム中ヴァイスたちに敗れたピゴロが、空賊となって帰ってくる。ラストダンジョン進入直前の本拠地で選択肢「スペシャル空賊と戦う」で再戦!!

スペシャル武器データ　空牙



←ゲームに登場するどの武器よりも強い武器「空牙」が、さすらいの商人から買えるようになる。タダではなく購入する必要はあるがぜひ欲しい武器

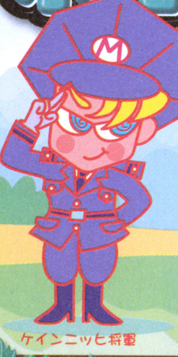
おたよりも大募集中

セガゲームのイラストやセガ広報さんへの質問を大募集！　P164のあて先で「せがたま」係まで。

←京都府／柳チェリーさん　ソニックは今夏に発売されるみたい。また、それに先駆けてなんとアニメが始まるよ。くわしくは次号で

マリオ親衛隊

イラストの特大殿堂

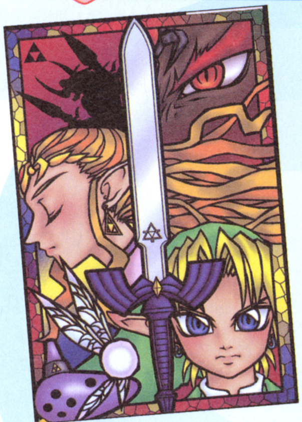


ちまたでは、インフルエンザが大流行。みなさんは大丈夫ですか？ 今回のお題『好きなキャラ』に、オレのイラストや編集部のメンバーを描いてくれた人がたくさんいて、とっても元気をいただきました。おかげでオレは、元気いっぱいです！ とはいうものの、はやく暖かくならないかなぁ…。

イラスト：記村 隆鶴

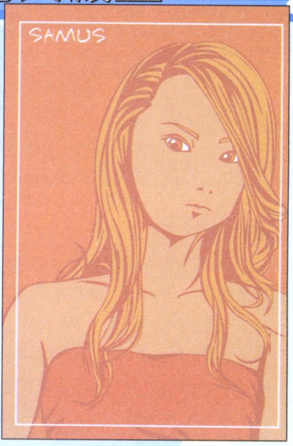
埼玉県／カズさん

➡他界されたというおばあちゃんへの思いをのせて描いてくれたイラスト。色んな思いが暖かさを伝えてくれます



神奈川県／雫さん

➡『風タク』のステンドグラス調の絵に影響を受け、『裏ゼルダ』をプレイして『時オカ』ラブを再確認した結果…この絵なのです



千葉県／えのさん

➡普段着のサムスです。おしゃれな感じが非常にグッドです。こうやって描いてくれると、どことなく日本人風な感じもするよね

東京都／白唯ひろみさん

➡『パズルコレクション』で復活した『パネポン』。イラストはGC版のフリルではなく、SFC版のリップだそうです

東京都／Bossさん

➡『時オカ』ファンにとっては、ストーリー的にも感動的な『風タク』。そんな物語性のあるイラストだね

➡リクエストのマロンとリンクの2ショット。「牧歌的に春を待つ」イメージだとか。冬来たりなば春遠からじ、と

千葉県／犬飼鈴助さん

東京都／RYOさん

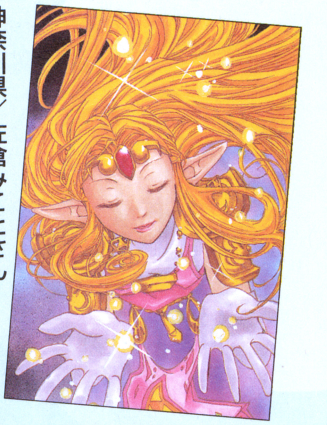
➡『FFT・A』の発売の嬉しさにSPとのセットを予約して購入。やっぱ予約するのが賢明だよね。手に入らなかった人も…

大阪府／桃姫ユリさん

➡「私は小さい頃から任天堂のお姫様キャラにあこがれて（笑）いました。この人たちがいなかったらプレイしてなかったかも」

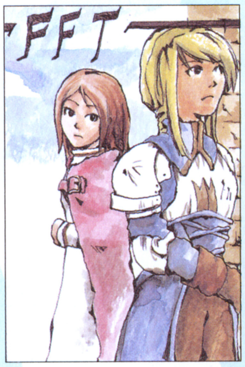
愛知県／星井みかんさん

➡『風タク』の中でも人気の高いリト族。ちょっとせつないエピソードもあるし、なんだか惹かれるものがあるんだろうね



◆コンジョー3割増して描いてくれたイラスト。とくに髪には命を懸けたそうです。結果、前回のメ切に間に合わなかったとか…

神奈川県／佐倉みことさん

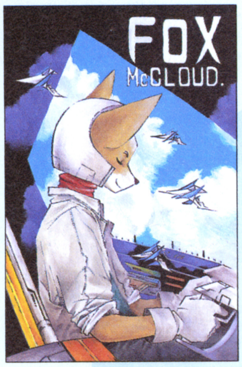


◆『FFT』と『FFT・A』のストーリー的な関係が気になるそうです。今度は暗い話ではないと思うけど…

熊本県／まささん

◆実は…『ルビー』をやってるんですが、まだクリアしてません。四天王が強くてねぇ。ちゃんと育てなアカンね

中尉 和歌山県／小坂まり子さん



◆居眠り運転!? 違うっちゅーのね。とっても優しい表情のフォックスだね。戦争の無い空を自由に飛んでいる感じ?

兵庫県／白夜ミチルさん

◆「私の家の地下室はジャズバーという設定なので、村人さんたちと一緒にバンドを組んだら…」というイメージとか

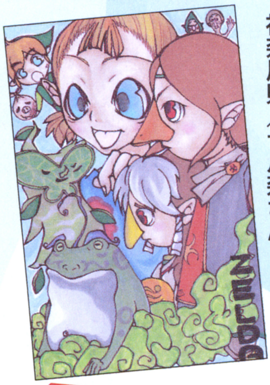
京都府／ミッチェルさん

◆『ポケルビー』のプレイ時間がすでに400時間近いんだとか。いちばん好きな炎タイプがもっと出て欲しかったそうです

准尉 秋田県／ファルコンさん

◆GBAでやりたいよね。ぎすぎすした話じゃなくて、心温まるRPGをじっくりSPでプレイしたいです

東京都／黒神様さん



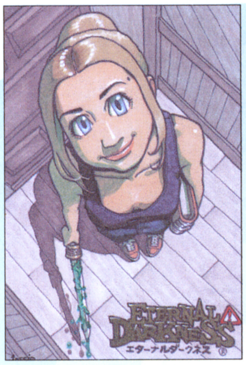
◆なんてすばらしいカエル。ってそこに注目するなって。コモリのせつない表情がいい感じですね

神奈川県／ゼル奈さん

将軍セレクション

◆タイトルは「自慢げな兄」。壁に絵を描いてアリルに冒険談をしているところでしょうか

少尉 愛知県／Sevenちょんさん



◆『ヒミツ部屋前にて、アレックス・ロイヴァス』。隠れた名作になってしまった『エタダク』。メジャーにしよう!

?県／LOGさん

◆ギャルっぽい感じのイラストがとってもキュートです。ニンドリをホントに楽しく読んでくれてるな、って感じます

和歌山県／シュシュさん

◆80年代のチープでアングラな感じを表現したかったそうです。『マザー3』復活希望!!だって

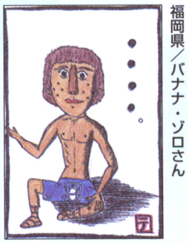
兵庫県／三村家さん

◆小学校と幼稚園を卒業する子供達。お母さんはうれしさびしな気持ちだとか

愛知県／いど ともこさん

◆最近、ゲームは全然やってないのに、ニンドリは読んでくれてるそうです

三重県／緑茶さん



◆いや…、なんかいいです。パッと見て気に入っちゃいましたよ

福岡県／バナナ・ゾロさん

◆バトルタワーとかラティアスとか、クリアした後もいろいろと楽しめるよね

大阪府／魅流タン句さん

◆『ルーンII』のソル。登場するクリーチャーがコワイって。そうかもねぇ

愛知県／土屋ハヤトさん

◆鳥系のキャラが好きなんだね。「パッと見るとアチャモがディンの宝珠に…」

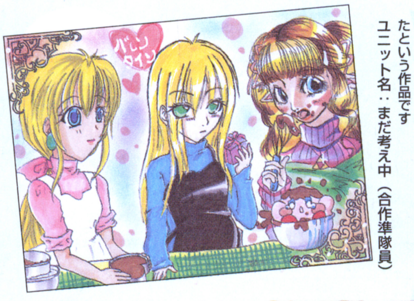
栃木県／あちひろさん

合作のココロ

◆『風タク』の合作イラストだね

ユニット名：コモリ様ファンクラブ

（合作準隊員）



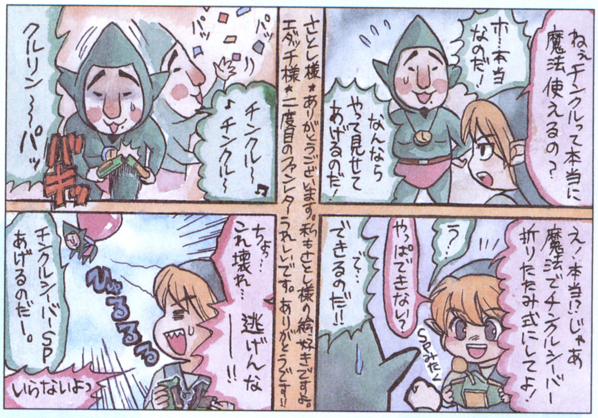
◆いとこ同士、おこたに入って描いてくれたという作品です

ユニット名：まだ考え中（合作準隊員）

◆『ゼル伝 ムジュラ』の合作作品。ひとつのものを多人数で作るのは大変だよね

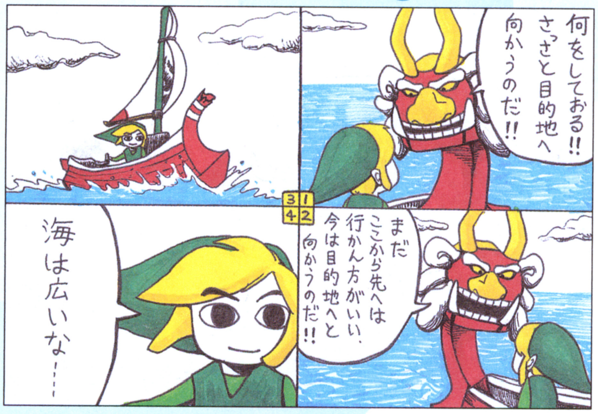
ユニット名：しーひみΩ（合作2等兵）

4コマの長屋



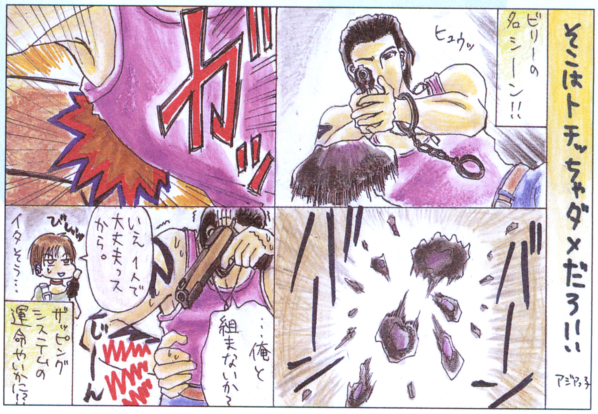
岐阜県／かよこさん

◆SPを発売日に買えなかった人。チンクルのマネをして、自分のアドバンスをまっぷたつにしてみよう。壊れるぞ！



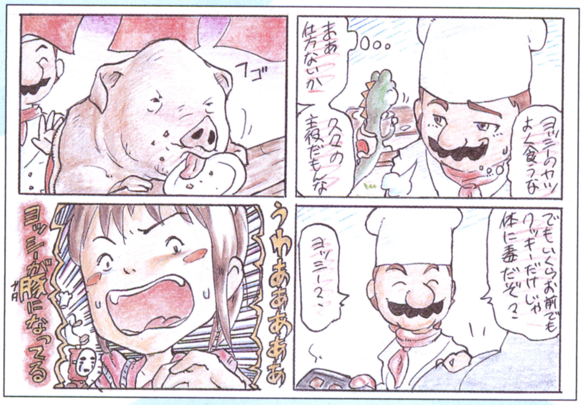
京都府／ていえぬさん

◆投稿復活の呼び声がもっともたかかった、ていえぬさんが帰ってきました！ これからも続々と投稿を期待しています！



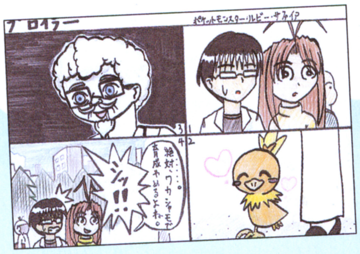
奈良県／アジアっ子さん

◆弁慶の泣き所と並んで、人間のウィークポイントである肋骨の横側。足の小指なんかも、不意を付かれると驚異的ダメージです



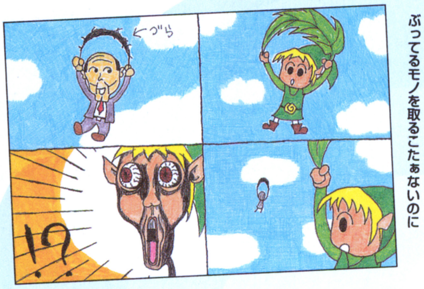
千葉県／丸男さん

◆ジブリ？ ついに任天堂ゲームもジブリ化…!? なんてしないっすね。DVDもいいけど、ゲームもやろうよ…



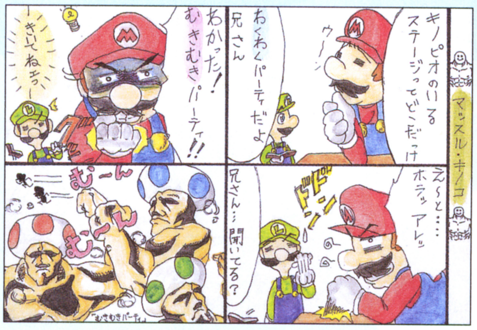
東京都／梶原 宏さん

◆もしや…カーネルさん!? サンダースさん!? フライでガッツリ!? ころもはさっくり!?



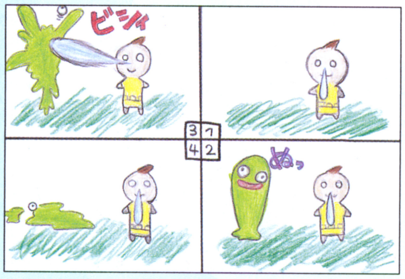
鳥取県／オジャパメンさん

◆飛べねぇよ！ っていうか、わざわざかぶってるモノを取ることないのに



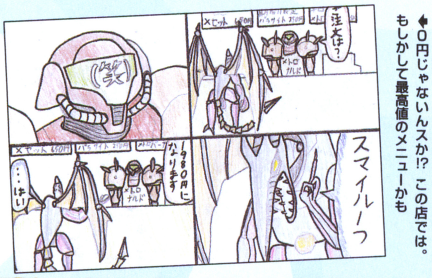
福岡県／どんけつさん

◆ま、たまにはそういうこともあるわな。キノコだってTシャツの似合うオトコになりたいのさ



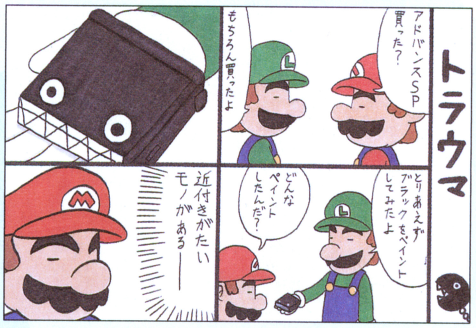
愛知県／kageさん

◆強えぇ。見てないところでこんな技を使っていたとは…。次の主役は決定だ！



神奈川県／れっさぁパンダさん

◆0円じゃないんスか!? この店では。もしかして最高値のメニューかも



東京都／T・A・C・1号さん

◆このデザインはマジでイカス！ ホントにやってみてもいいかもね。壊さないように注意は必要だが

◆人が書いた手紙って面白いよね。お出かけするところを見られちゃうから、変なことは書かないように

神奈川県／アズマフースケさん

マ リ オ 親 衛 隊

イラスト高層雑居ビル

←アーウィンを背に父を偲ぶフォックス。あるきっかけで人の死について考えたんだとか
鹿児島県／原チキさん

←『バイオ0』のビリー。コスチュームチェンジしたバージョンですね
東京都／kosukeさん

←『牧場物語』のエリィとセピリア。「人気があるのに描いてる人いないので描いちゃいました」
岐阜県／HYORoROさん

←左が海奈月さん、右がもものさんの合作作品です
北海道／海奈月 瑠々さん&長野県／もものもさん

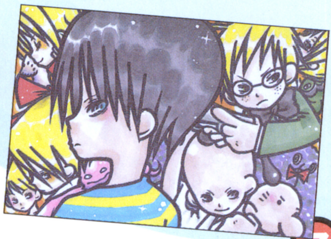
←FC版『夢の泉』以来、カービィが大好きだとか。メタナイトも好きだって
兵庫県／中川くりるさん

←『FFT・A』よりマーシュ。後期試験のせいですぐには遊べないとか。う〜ん、ツライね
神奈川県／中谷流水さん

←『ポケモン』のおかげで、『風タク』はまだプレイしてないそう。イラストで浸ってるとか
東京都／きさらぎ浅葱さん

←ファンレターがうれしかったので、ますます頑張ってくれるそうです。期待してます!
福島県／藤野カンナさん

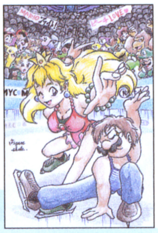
←『時オカ』と『風タク』。どちっもハードを代表する名作だよね
埼玉県／ピクミンSさん&埼玉県／らぶちさん



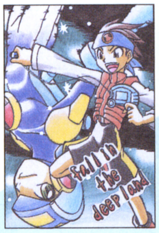
←「『マザー2』は可愛すぎてプレイするのが勿体ない。だから進まないんですケド」
福島県／momo*さん

←『PSO』マイキャラ、その名もフリーザー、サンダー、ファイアーだって
愛知県／めっきーさん

←略して『リズ伝』。いやいや、そんなことないでしょう
東京都／ホワイトさん

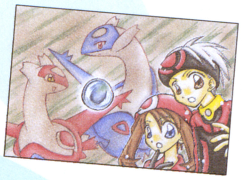


←フィギュアスケート見るのが好きなんだって。それでこのイラストかぁ
神奈川県／ゼロ☆ゼロさん



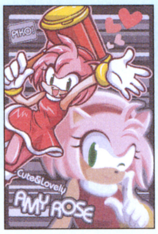
←ポスターのような構図になるように心がけて描いているそうです
宮城県／鵜木はるみさん

←『ONE PIECE トレジャーバトル』で遊びまくっているんだとか
京都府／有田りあさん



←「むげんのチケット」と「心のしずく」がすご〜く嬉しいんだって
東京都／高月梨紅さん

←背景はCGで描いたそうです。「人物よりこっちゃったり」だって
埼玉県／ケイ大佐の部下さん



←ルージュ、ティカル、クリーム、そしてこのエミーで女の子キャラシリーズ完結!
神奈川県／しゃぼてんさん

←期待の新作『ビューティフル・ジョー』。そろそろ新情報が…!?
山梨県／天照ヒトミさん

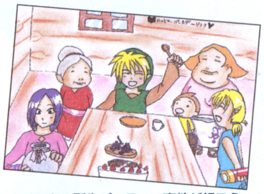
←ファンレターのおかげでスランプを脱出することができたそうです
神奈川県／刻樹勇騎さん

←『FFクリクロ』。どんなゲームになるのか、早く触れたいね
神奈川県／メリーランドさん

←「ヨッシーは昔から見てきたキャラで、この頃とても気に入ってます」
島根県／kyo-koさん

祝初掲載の館

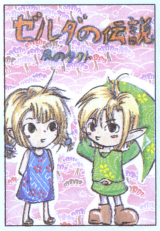
←「ロイが気に入ってしょうがない! だから描きました」だって
岐阜県／めぐりさん



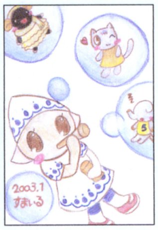
←リンクの誕生パーティ。事件が起こらなかったらこんな感じだったかな?
三重県／リンクルさん

←みんなが期待している『マリテニGC』。いつになったら遊べるかなぁ
北海道／さくや瑠璃姫さん

←カービィの攻略本でイラストが採用されたんだね。いい記念になったよね
福岡県／有吉佐織さん



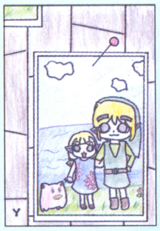
←和柄の折り紙を張り付けて描いてくれたのかな? かわいいです
兵庫県／マクベスさん



←タイトルは「季節はずれのシャボン玉」。季節って…秋が似合うかなぁ
東京都／すまいるさん

←マコレがかわいいっす。なんとも憎めないキャラクターだよね
群馬県／エンジェルリンクさん

←さっそうと封印の剣を手にするロイ。マントがはためいてます
宮城県／紅月さん



←かわいらしい記念写真。リンクの家に貼ってありそうだね
神奈川県／イエローキャットさん

←ちらほらと雪が舞っているようだね。かわいらしい表情です
岐阜県／歌姫さん

マリオ親衛隊

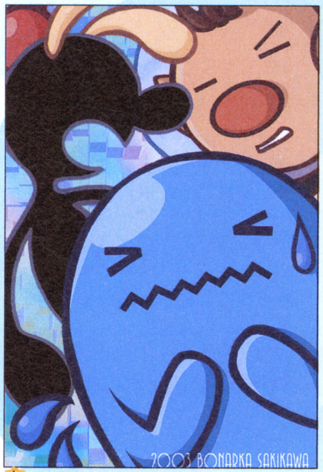
今月のお題『第5回好きなキャラ』

将軍 栃木県／夢之助 将軍

◆「ゼルダランキング」でも、リンクに続いて2位と3位のメドリとマコレ。惚れた人も多いのでは?

京都府／鳥居 鷹介さん

◆「描いていて分かったんですが、俺って鳥フェチ!?」だって。そりゃ、ペンネームも鳥居さんだし…



大尉 香川県／ぼなーか咲川さん

◆特に好きなキャラを描いてくれました。中でもやっぱりソーナンスがイチバンだそうです

中尉 岡山県／あさひさん

◆『風タク』をプレイ以降、たくさんいた好きなキャラを押しのけて、ガノンがナンバーワンになったとか

宮城県／ラナ犬さん

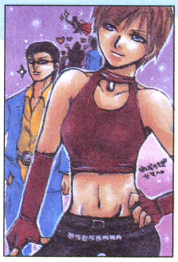
◆「こんなに楽しいゲームがたくさんあるのに、ウチではゲームは1日1時間までという約束です。もっとやりたいなぁ!!!」といつも思っています」。もうちょっと…ってね

福島県／こめさん

◆「ストリートファイター」大好きっ子なんだねぇ。マイキャラはケンだって

愛知県／影古さん

◆「大好きな姫を、大好きな画材で。愛を詰め込みました」だって



石川県／天然裕子さん

◆『バイオ0』のビリーとレベッカ。そして『逆転裁判2』の面々ですな

岡山県／あすきなまこさん

◆「6歳の息子はこの絵を見て「いいじゃん-!」と言ってくれました。…イイのか?」

山口県／武者ナオキ丸さん

◆ガンツ、ナックルズ、ファルコが好きなんだそうです。ポップなCGがイカす!

高知県／睦月かやさん

◆「『風タク』は魅力的なキャラが多くて、選ぶのに苦労しました」とか

神奈川県／NLINKEさん

◆うひゃー、なんかすっごくかわゆいです。手のひらサイズのマコレが欲しいなぁ

島根県／風見鶏さん

◆「『マジバケ』にハマりました。ホントに全員大好き★」。よほどハマったんだね

大佐 岐阜県／すぎやんさん

◆どひゃー! こりゃまたにぎやかで。こんなに描いたのに、描ききれなかったそうです

神奈川県／李遠ときやさん

◆『FE』『聖剣3』『スタオ』『テイルズなりきり』『黄金』…全然書ききれない…

三重県／田村幸恵さん

◆描きたいキャラが38人もいて、絞り込んだとか。俺も選んでくれて光栄です!

岡山県／神威魔喩神さん

◆とことんファルコが好きみたいです。擬人化ファルコも描いてくれました

静岡県／霜月 祥さん

◆FC版『マザー』の主人王とアナ。小説を読んで、更に好きになったとか

長崎県／蒼月まいさん

◆『エフゼロGC』も触れる段階に来たし、今年はいよいよ彼の出番だ!

大阪府／ARAIさん

◆といっても優しい感じのワリオ。そして3月はワリオフィーバーが吹き荒れる!

宮崎県／Mr.アメーバさん

◆好きなキャラの真ん中に…。ホンマありがとうです。他のキャラに悪いのぅ

秋田県／えんさん

◆なんかほろりときちゃいそうな一言です。やさしいほほえみに愛を感じますね

イラスト10歳未満

←ニヒルな表情が海賊っぽくてグッド！
東京都／なっちゃんさん（8）

←青バージョンのリンクだね
愛知県／コロわんさん（6）

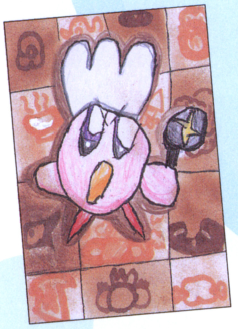
←キリッとした表情をしているよね
兵庫県／近藤厚志さん（8）

←ミラーシールドを装備したリンクだね
静岡県／AKANEさん（8）

←リンクとアリルが楽しそうにしているね
秋田県／まみさん（5）

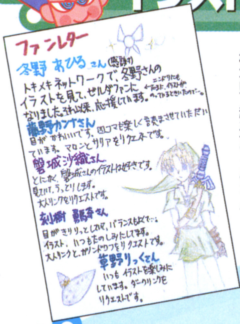
←大きくなったらポケモンマスターになるつもりだとか
静岡県／ぴんくぼおるさん（8）

←『エタダク』が好きなのかな？ 恐くない？
東京都／中尾沙絵子さん（8）

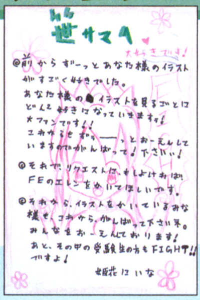


←カービィのコックさんだね。何のお料理？
岡山県／けいぼろさん（5）

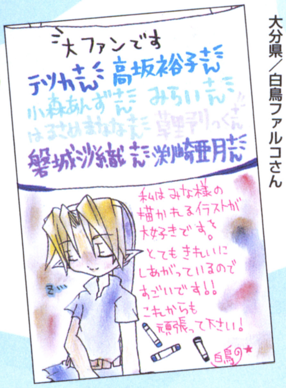
イラストファンレター



栃木県／弥生めぐみさん



兵庫県／姫花にいなさん



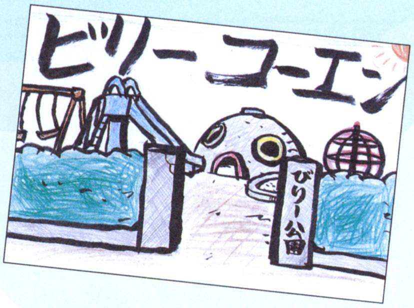
大分県／白鳥ファルコさん

東京都／マリンゼルガさん

キレてるかたたち

←なんか取れたぞ。脱着式か？ なるほど、それは便利だ

大分県／白鳥マリオさん



←あぁ、あの渋谷の公園ね。俺も休みの日になると、よくブランコに乗りに行くんだよ。ってウソだぷぅ

栃木県／髑髏丸さん

←寒いのは君のココロ。暖かいのは君の頭。北風ぴゅーぴゅー吹いてきたから、今夜はきっとシチューだね

奈良県／よっさんさん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり
Vol.87は3月7日必着
Vol.88は3月21日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

ケインニッヒ将軍

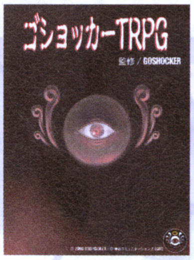
87号のお題は『別れと出会い』。88号のお題は『未来予想図』

階級特進者

将軍候補	千葉県／犬飼鈴助さん
准将	山形県／FALCONさん
	愛知県／めっきーさん
大佐	岐阜県／かよこさん
	東京都／きさらぎ浅葱さん
	岐阜県／すぎやんさん
少佐候補	大阪府／桃姫ユリさん
大尉	神奈川県／雫さん
	香川県／ぽなーか咲川さん
大尉候補	和歌山県／小坂まり子さん
	神奈川県／中谷流水さん
中尉	京都府／ていえぬさん
	福島県／藤野カンナさん
	岡山県／あさひさん
少尉	愛知県／Sevenちょん
士官候補生	千葉県／丸男さん
	神奈川県／李遠ときやさん
士官学校卒業検定開始	神奈川県／刻樹勇騎さん
士官学校4年	東京都／白唯ひろみさん
	岡山県／神威魔喩神さん
士官学校1年	千葉県／えのさん
	三重県／田村幸恵さん
士官学校入学候補	京都府／鳥居 鷹介さん
特務曹長候補	静岡県／霜月 祥さん
曹長候補	神奈川県／しゃぼてんさん
軍曹候補	石川県／天然裕子さん
	大阪府／ARAIさん
伍長候補	東京都／Bossさん
	高知県／睦月かやさん
上等兵	埼玉県／カズさん
	東京都／高月梨紅さん
上等兵候補	東京都／T.A.C.1号さん
	神奈川県／アズマフースケさん
	長野県／ものものさん
	埼玉県／ケイ大佐の部下さん
1等兵	京都府／ミッチェルさん
	?県／LOGさん
	栃木県／あちひろさん
	北海道／海奈月 瑠々さん
	神奈川県／ゼロ☆ゼロさん
1等兵候補	埼玉県／ピクミンSさん
	東京都／ホワイトさん
	奈良県／よっさんさん
2等兵	愛知県／星井みかんさん
	兵庫県／三村家さん
	三重県／緑茶さん
	奈良県／アジアっ子さん
	福岡県／どんけつさん
	福島県／こめさん
	静岡県／ぴんくぼおるさん
2等兵候補	神奈川県／佐倉みことさん
	愛知県／土屋ハヤトさん
	宮城県／鵜木はるみさん
	京都府／有田りあさん
	山梨県／天照ヒトミさん
	島根県／風見鶏さん
	長崎県／蒼月まいさん
正隊員	神奈川県／ゼル奈さん
	鳥取県／オジャパメンさん
	鹿児島県／原チキさん
	岐阜県／HYOROROさん
	愛知県／影古さん
	栃木県／髑髏丸さん
準隊員入隊	（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

GBA
GATHERING BUG ACADEMY



昔のRPGといえば、『ウィザードリー』や『ウルティマ』なんかが有名だけど、それはあくまでコンピュータゲームの話。それより以前は紙と鉛筆とサイコロでRPGをしてた時代があったのだ（今もひっそりとマニアが遊んでるけど）。そんな今の若い読者にはわからない世界をゴショッカーが紹介しちゃいます！

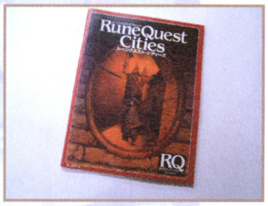
今月は予告通り『古き良きRPGの世界』を紹介するその巻

さぁ、今月もついて来れない読者さんはガンガン置いて行かれるコーナーの始まりです。今月はTRPG！これを聞いて「ニヤリ！」とする人は、ちょっと危険です。気をつけましょう。まぁ、分かりやすく言えば「アナログで遊ぶRPG」でしょうか。

最近はRPGといえばTVゲームの代名詞みたいになってますが、昔はそうじゃなかったんですな。テーブル囲んでいい歳した大人達が妄想の世界に没頭する知的なゲームだったのです、はい（映画『E.T.』の冒頭で主人公のお兄さん達が遊んでるのがこのゲーム）。この世界はちょっとやそっとじゃ入り込めません。何しろもの凄く複雑で手間のかかる作業をしなければ遊べないからです。TVゲームのRPGは、その作業のほとんどをコンピュータが代わりにやってくれるので、プレイヤーは楽なのですが…。

最近ではこのTRPGを扱うお店もめっきり減りました。そこで我らが(?)ゴショッカーが、ちょっと平均年齢低めなニンドリ読者様のために、比較的簡単なルールをご用意しました。今までTRPGを知らなかったという人は、是非友達とプレイしてみて下さい。

←基本セットの中身は、主にルールブックとダイスと地図等。文庫タイプもあります



➡追加ルールやシナリオは「サプリメント」と呼ばれてます。ムックタイプが多いか

←マイダイスやメタルフィギュアなんかを用意すれば、ちょっと気分が盛り上がります

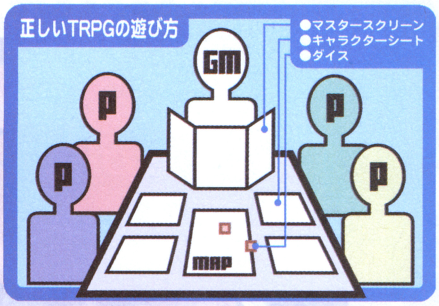
「TRPG」とは何ぞや

テーブルトークRPG（TRPG）とは、友達と一緒にサイコロを使って物語を構築していくという、勝ち負けのないゲームです。

このゲームをプレイするには基本的に2人以上必要で、まず物語を進行するゲームマスターが1人。そしてキャラクターを作ってゲームマスターが用意した世界を冒険するプレイヤーが必要です。

ゲームの舞台は王道の中世ファンタジーからホラー、SFまで多種多様。想像の広がりを自由に反映できます。シナリオは基本的にゲームマスターが用意するのですが、サプリメントなどの形で売られている物もあり（売られている場所はかなり限定されますが…）、ゲームマスター経験がほとんどない仲間内でプレイする場合も心配ありません。

サンプルシナリオは次号、掲載予定です。

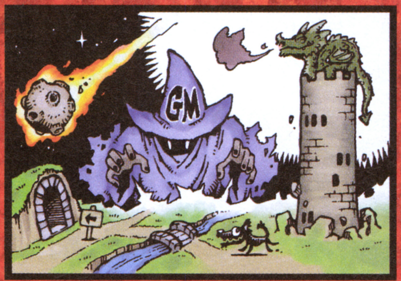


GM（ゲームマスター）

ゲームマスターはゲームのルールを司る審判であり、ゲーム世界の神でもあります。

GMはまず、ルールを熟知しなくてはいけません。それから自由にシナリオを操る柔軟性も必要とされます。何しろプレイヤーの行動パターンは予測不可能です。現在のテレビゲームではモンスターの出現やイベント進行などを、全てコンピューターのプログラムによって行っていますが、TRPGはそれをGMが行います。

ちなみにゲームマスターは、決してプレイヤーを苦しめる敵ではありません。プレイヤーを上手く冒険の結末へと導く先導者だと思ってください。

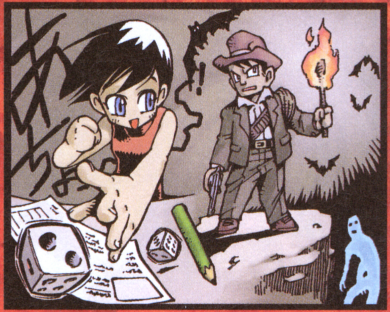


プレイヤー

GMの作り出す世界を冒険するのがプレイヤーです。まず、どんなキャラクターで冒険するのかを「キャラクターシート」に記入します。

プレイヤーの分身になるキャラクターが決定したら、GMの指示にしたがって好きなように行動しましょう。そこにはTVゲームの世界にはある制限が全くありません。何をするのも自由なのです。ですが、これはあくまで仲間が協力して楽しむゲームであって、ただ自分勝手に行動すればいいゲームではありません。

大事なのは、「自分の作ったキャラクターになりきる」ことと「協調性」です。



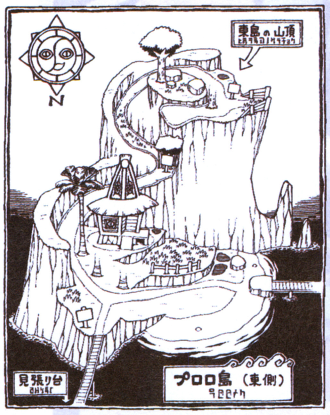
ダイス（サイコロ）

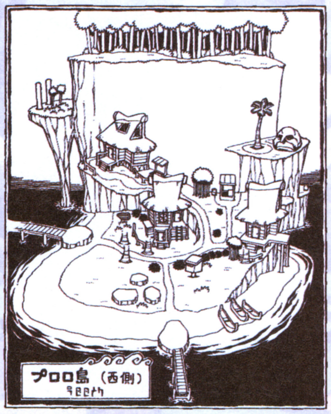
ゲームを進行する上で重要な道具がダイスです。これは確率の結果を判定するのに使われ、主に「2D6」といった表記で表示されます。ちなみに2D6とは2つの6面体ダイス(D)を振ってでた値の合計を意味します。

ちなみに「2D3」なら2つの3面体ダイスを振ってでた値の合計という事ですが、3面体ダイスを6面体で代用する方法が一般的です。つまり1と2が出れば「1」、3と4が出れば「2」、5と6が出れば「3」とすれば、6面体ダイスで3面体ダイスの働きができます。

ちなみにサイコロを振ることを「ロール」といいます。

今回は訳あってルールのみの掲載です…





↑マップも参考用に用意しときました。まぁ、これは参考程度で、背景描写はゲームマスターがプレイヤーに対して口で説明するのが普通です。GMは要表現力といったところでしょうか…

←プレイヤーはジョエルとヂル。GMを入れると2～3人用のシナリオになりますな。赤シャチ大活躍な予定です。ちなみにリンクは登場しません。御了承ください

実は今回、オリジナルストーリーのサンプルシナリオも一緒に掲載する予定で、事前にサオヘンと綿密に打ち合わせして、任天堂とも企画の相談をするつもりだったのですが…。サオヘン、編集部にいないんだもん。毎日、京都やらへ取材に出かけていて、気が付いたら『締め切り直前』。やむなくルールのみの掲載となってしまいました。ごめんなさい。

そんな訳で、ちょっとこのゼルダシナリオは次号掲載が怪しいのですが、必ず何かしらのサンプルシナリオを用意しますので、しばしお待ちを。

ニンドリオリジナルTRPG『GOSHOCKER』基本ルール

『キャラメイキング』

●名前：基本的にプレイヤーの自由
●能力値（STR/INT/CON/DEX/LUC）：それぞれSTR(腕力)INT(知力)CON(体力)DEX(俊敏)LUC(幸運)の意。まず、5つの能力それぞれに、基本能力値の「5」を加え、さらに「10」の数値を好きなように振り分ける。5つの能力値合計が「35」になっていればOK。
●レベル：最初のレベルは「1」。レベルアップは1回の冒険が終了した時点で計算される。
●攻撃力：STRの数値を書き込む
●命中率：手持ちの武器等の数値を計算して書き込む
●防御力：CONの数値を書き込む
●回避率：防具等の数値を計算して書き込む
●HP：最初は50からスタート
●ルピー：最初は0からスタート
●ポイント：最初は5からスタート（上級ルールなので、使用しなくてもOK）

『行動』

プレイヤーは自由に行動ができます。それこそ思いついた事は、片っ端から行動に移せます。けれど、プレイヤーの要求を全て叶える必要はありません。そうすることでシナリオが崩壊することが良くあるのです。ゲームマスターは、そういった崩壊を防ぐために、上手く行動に制限を加えたり、プレイヤーをたしなめたりしましょう。

●イベント発生
まず、何かしらのイベントが発生した場合、そのイベントをプレイヤーがクリアするには何の能力が必要かをマスターは考えます。
【たとえば、プレイヤーが「目の前の壺を持ち上げたい」と言ったとき、重い壺を持ち上げるにはまず「力(STR)」が必要ですよね。その場合は「STR」を判定ロールの基準能力値にします。】

●クリア条件
次にマスターはその能力値がどれぐらい必要か判断します。そしてその数値（行動値）をプレイヤーに提示しましょう。
【プレイヤーの前にある壺は「大きな青銅製の壺」で「とても重い」とします。その場合は平均値より大きめの数字をプレイヤーに提示しましょう。プレイヤーはその数値に見合う力が自分にあるかを自分の能力値と照らし合わせて「持ち上げるかどうかを判断」します。】

●イベントクリア判定
もし、「プレイヤーの能力値が行動値と同じか、それより上」なら、その行動は「無条件で成功します」。ただし、能力値が足りない場合、「行動値から能力値を差し引いた数値(挑戦値)」をもとに、判定ロールを行います。
【壺を動かすにはSTRが「10」必要だとマスターは判断しました。（この場合「STR(10)」と表記します）しかし残念ながらプレイヤーのSTRは「8」しかありませんでした。しかし、プレイヤーはどうしても壺を持ち上げたかったので、判定ロールに挑戦してみることにしました。数値の差は「2」です。】

●イベントクリアの成否
判定ロールはサイコロをプレイヤーが振って挑戦値「以上」を出せば成功というシンプルなものです。
【挑戦値は「2」ですから、プレイヤーが「3〜6」を出せば成功となります。】

<GMは、●STR(腕力)●INT(知力)●CON(体力)●DEX(俊敏)●LUC(幸運)のそれぞれをよく検討し、その時にあった必要能力を決定しましょう。>

『戦闘』

戦闘の行動は「DEX」の数値が高い順番で行われます。数値が同じ場合は1D6で数値の高い順から。全てのキャラが行動を終了すると1ターン終了です。

●攻撃
攻撃するプレイヤーは、まず攻撃する相手を指名します。特殊な武器（ブーメランなど）をのぞき、基本的には1体にしか攻撃できません。まず、攻撃側が命中判定ロールを行います。

●命中判定ロール
1D6で4〜6を出すと攻撃成功になります。1〜3では残念ながら失敗となります。この時、武器の性能によって多少の命中率修正が加わります。
【プレイヤーは「軽い木の棒」を装備しています。これは「命中率+1」のとても当てやすい武器です。ただ、ダメージは少し低めです。つまり命中率修正で3〜6が成功となります。そして見事「5」を出し、攻撃は成功しました。】

●回避判定ロール
攻撃が成功すると、次は攻撃を受ける側の回避判定ロールを行います。これは攻撃側が命中判定ロールで出したサイの目以上を出せば攻撃を回避できるというものです。
【先ほどプレイヤーが「5」を出したので、受ける側は「6」を出さないとこの攻撃を回避できません。結果は「4」で惜しくも回避できませんでした。】

●ダメージ
ダメージは「攻撃側の攻撃力」-「防御側の防御力」で計算します。ただし、防御力が攻撃力を上回っても「攻撃が当たれば最低1ダメージは届きます」。
【プレイヤーの攻撃力は「8」。防御側の防御力は「5」ですので、差し引き「3」が今回のダメージになります。防御側は、HPの数値から3を引きます。】

『ファンブル』（上級ルール）

ファンブルとはゲーム中の判定ロールで偶発的に起こるトラブルの事です。判定ロール中にサイコロの目が「1」だった場合、成功率の善し悪しに関わらず再判定ロールを行います。もし、この時もう1度「1」が出た場合、ファンブルとなります。

ファンブルが発動した場合、そのプレイヤーには不幸な災難が降りかかります。時には命の危険にさらされる場合もあるでしょう。戦闘中のファンブルの例として「武器を落とす」「足がもつれて転ける」等が考えられます。ファンブル後のアクシデントは、以下の案からその状況にふさわしいものをマスターが決めるか、サイコロによる決定を行います。

ちょっと難しいかな〜。でもいちいち細かい説明してるとページ数が全然足りないので、分からない人は……ご愁傷様です…

●ファンブル案

一般のファンブル例

「物を壊す・なくす」持ち上げた物を落として壊したりする。

「物忘れ」何かを思い出せない、または理解できない。

「交渉決裂」交渉相手を怒らせたり、嫌われたりする。

戦闘に関するファンブル（1D6）

1「以下の2つを同時にファンブル」下の5つの内、2つのファンブルが起こる。

2「武器を落とす」1ターンを費やして武器を拾わなくてはならない。

3「防具を落とす」手持ち防具がなければ武器を落とす。これも1ターンで拾う。

4「味方を攻撃」仲間に攻撃が当たってしまう。

5「自分に攻撃」自分で自分に攻撃してしまう。回避ロールで回避可能

6「よろける」バランスを崩して次の攻撃まで回避ができなくなる。

『ポイント』（上級ルール）

ゲーム中にプレイヤーは数々の困難に出会います。もちろん失敗もするでしょうが、ヒーロー（ヒロイン）というのは時として奇跡的にピンチを脱する時があります。その奇跡を数値的なシステムとして取り入れたのが、この「ポイント」システムです。ちなみにポイントは1回の冒険が終了するまで回復しません。

●ポイントで起こる奇跡

この数値を消費した分、判定ロールのダイス目をプラスすることができます。ただし、このポイントを使用するには判定前に使用宣言をしなければいけません。サイコロを振った後では使用不可です。それからポイントを使用したにも関わらず、判定に失敗してもポイントは返ってきません。

【たとえばプレイヤーが「STR(14)」の壺を持ち上げたいとします。しかしプレイヤーのSTR能力値は「8」で、たとえダイスで6を出しても成功しない、いわゆる「不可能」な行動なのです。しかし、ここでポイントを「3ポイント消費」したとします。すると、ダイス目に+3の修正が付くので、「4〜6」を出せば成功する事になります。こうして不可能なことを可能にする「奇跡」を演出する事ができます。】

『レベルアップ』

経験値が100貯まるとキャラクターのレベルアップができます。基本的に経験値はシナリオ終了時点に加算されるので、レベルアップ作業はゲームプレイの最後に行われます。ちなみにレベルアップしたら経験値は0にリセットされます。経験値が100以上あった場合でも、余分な数値の繰り越しはありません。

●能力値アップ

STR・INT・CON・DEX・LUCのうち、1つの能力値を+1できます。どの能力値を上げるかは、プレイヤーの自由です。

●HPアップ

最大HPを1D6増加します。

【テストプレイが十分ではないので、ここにある数値類は変更される恐れがあります。御了承ください。また、上級ルールは慣れてからの使用をオススメします】

名前：

STR	レベル：
INT	攻撃力：
CON	命中： 〜 で成功
DEX	防御力：
LUC	回避率：

HP:

持ち物：

ルピー

経験値：

ポイント：

装備：

名前：

STR	レベル：
INT	攻撃力：
CON	命中： 〜 で成功
DEX	防御力：
LUC	回避率：

HP:

持ち物：

ルピー

経験値：

ポイント：

装備：

先月号で告知した「ゴショッカーバッチ」プレゼントに、予想をはるかに上回る応募がありました…。どして?

特に女の子の応募が目立ったかな。そういえば、ゴショッカーって女の子キャラいないしね〜。むさ苦しい集団です（笑）

中には脅迫文に近い応募ハガキもあって、ゴショッカーとしてはなかなか見所があります。当たった人は精進して下さい

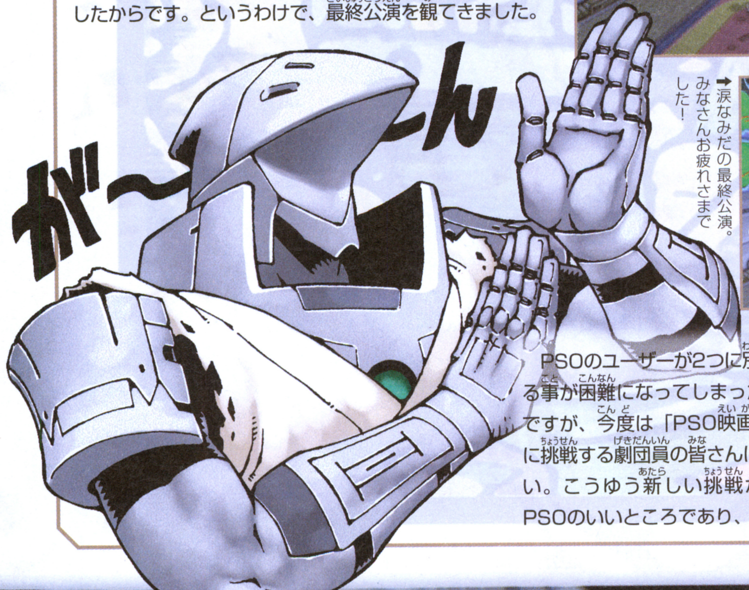
PSOオンライン通信

以前、このコーナーで紹介したPSOオンラインで活動している「みろく劇団」が、しばらくの間劇の上演をお休みする事になりました。理由はGC版PSOのユーザーが「現行版」と「調整版」の2つに別れてしまったのと、以前から計画していた「PSOで映画撮るぞ計画」が発動したからです。というわけで、最終公演を観てきました。

⬅ホントに最終公演の最後の瞬間です。この日はず〜っとお客さんが入りっぱなしで、延長公演していたのでした。う〜ん、すごい

⬆実は映画の方に、我らがHEIHO-師範代も姿を変えて登場しております。完成が楽しみだな〜

➡涙なみだの最終公演。みなさんお疲れさまでした!



PSOのユーザーが2つに別れた事で、劇を上演する事が困難になってしまったのは非常に残念です。ですが、今度は「PSO映画」という全く新しい事に挑戦する劇団員の皆さんに拍手とエールを送りたい。こうゆう新しい挑戦がどんどんできるのもPSOのいいところであり、PSOユーザーにとっては魅力なんですよね。

基本的に今の劇団の活動範囲は「現行版」になってるのですが、もし、読者さんの中でまだ「調整版」に移行していない人がいたら、時々HEIHO-と出会うかもしれませんね。その時は声でもかけてください。ストーカーはやめてね。(笑)

ドリテクの殿堂

とうとう今回ゼルダ特集…というには少し小さいな。ゼルダのドリテクはまだまだ募集中だからいろいろ探してね!!

はみテクの殿堂L

ハートのかけらを6つ出す時は、最初の1つが出たら一気に残りも出さないとだめなようです。借りたかやんのデータでは出ませんでした。ちょっとがっかりしてました

GC 大夢

ゼルダの伝説　風のタクト
プチ特集！　ドリテクつめあわせ!!

ちょっと小粒なネタが多かったので、あわせて大夢として紹介だ。ランク的にはゼルダ姫のハートを盗むが中夢相当、その他2つがいねむり相当だ。ゼルダのドリプレはさらに引き続き募集。…あ、2週目になると変化する要素はドリテクではないと、ドリテク審査委員会からのお達しがあったので、そのつもりでお願いします。『マリオサンシャイン』の時のような傍若無人なテクの投稿を待っているぞ!!

ゼルダ姫のハートを盗む
大分県／ブレウドさん

某所でゼルダ姫と一緒に戦うときに、カギづめロープをゼルダ姫に使うと、ハートを奪うことができるのだ。決戦の役に立ちそうな「光の矢」などではなく、ハートが盗れるという点はシャレが利いてますな。

←まずは、ゼルダ姫と一緒に戦うところまで進めよう

←↑具体的な場所は自主規制。で、姫に向かってロープを投げると姫のハートがざくざく盗れる！

ハートのかけらを6つ入手
北海道／公魚男さん

パワーリスト入手後、プロロ島でエサをまいて黒ブタに土を掘らせるときに、出てきたハートのかけらを取らずにまたエサをまいて土を掘らせよう。するとまたハートのかけらが出てくるのだ。繰り返すことで、ハートのかけらは6つまで出現するぞ。なお、ハートは最大で20を超えることはない。

プロロ島で一気にゲット

↑最初の1個が出てきたら、それを取らずにエサをまくのを繰り返すのだ

ブタの世話必勝法
徳島県／サルバトーレさん

タウラ島で、ブタを海に落としてから、男にドクロの首飾りを渡してミニゲームを始めると、ブタを楽に捕まえられる。

➡ブタを捕まえたら、海へと持っていこう。3匹ともまとめておくといいだろう

↑この場所にまとめておくと、ブタを捕まえるのが非常に楽チンだぞ！ ウデに自信がない人にオススメ！！

GC 中夢

ゴジラ　怪獣大乱闘
隠しゲームモード出現コード
アタリ／公式情報

入力することで、通常プレイでは出てこないゲームモードが現れるコードリストを紹介。まず、下記のチート入力画面出現方法を入れて入力画面を出したら、チートコードを入力してゲームを始めればOKだ。入力画面を出すときは、ボタンを押したら離さずに次を入力し、順番に離していくようにしよう。チートコードを入力する時は左右で数字の変更、Aで決定だ。成功するとゴジラの鳴き声が聞こえるぞ。チートコードは他にも種類があるらしく、現在いくつかの投稿を整理している段階だ。更なる応募も待っているぞ!!

チート入力画面出現方法

タイトル画面でL、スタート、B、Rの順で押し、B、スタート、R、Lの順に離す

入力チートコード			
	ほぼすべての建物を投げる		756287
	白黒モード		567980
	キャラクタサイズ1/2	全員	174204
		1P	986875
		2P	971934
		3P	895636
		4P	795735
	キャラクタ透明	1P	826460
		2P	459113
		全員	316022

↑ほとんどの建物が投げられるモード。物を投げるのは非常に強いので、これだけで勝つこともできるぞ

©2002Nintendo·GODZILLA®: DESTROY ALL MONSTERS MELEE ©2002 INFOGRAMES, INC. A SUBSIDIARY OF INFOGRAMES ENTERTAINMENT, S.A. ALL RIGHTS RESERVED MANUFACTURED AND MARKETED BY INFOGRAMES, INC., NEW YORK, NY. DEVELOPED BY PIPEWORKS SOFTWARE, INC. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. TM&©1954 - 2002 TOHO CO., LTD. RESERVED.

GC 中夢

ソニックメガコレクション　ステージセレクトコマンド

セガ／公式情報

ソニックメガコレクション収録タイトルの、ステージセレクトコマンドを一気に紹介。実は、メガドライブ版で使用できたドリテクも忠実に再現されている。知っている人は試してみるのも一興だ。

SONIC THE HEDGEHOG
タイトル画面で、Bを押しながら上、下、左、右、スタートと入力

SONIC THE HEDGEHOG 2
OPTIONS内のSOUND TESTで19、65、09、17の順に再生。タイトル画面へ戻りカーソルを1PLAYERに合わせた状態で、Aを押しながらスタートを押す

SONIC & NUCKLES
ソニック3をロックオンして全面クリアする。その後、そのファイルを選ぶと、ゾーン1～13を自由に選択できる

SONIC THE HEDGEHOG 3
セガロゴ後のソニック登場シーンからタイトル画面が表示されるまでの間に、素早く上、上、下、下を入力後、上を連打するとゾーンセレクト可能を知らせるSEが鳴る

Sonic Spinball
オプション画面でA、下、B、下、C、下、A、B、上、A、C、上、B、C、上、の後Aとスタートでレベル2。Bとスタートでレベル3。Cとスタートでレベル4へ

FLICKY
説明画面で上+A+Cを押しながらスタート

GBA いねむり

チョロQアドバンス2　レアパーツゲット

神奈川県／剛太郎さん

最強のパーツ、「ドラゴン」シリーズを入手するテクだ「エンジェルカップ」を総合3位以内で入賞し、「プレイヤーネーム変更」でパスワード「DRAGON」を入力。…もうひとつ出し方があるらしいが…。

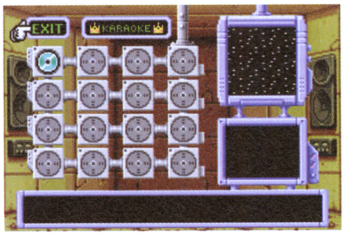
←ドラゴンパーツはかなり高性能。最強のマシンが今、誕生だ!!

GBA 悪夢

ワリオランドアドバンス ヨーキのお宝　カラオケモード出現

ワリヲ親衛隊

全18ステージで1万点のベストスコアが出せないヘナチョコに朗報だ!! サウンドルームに入ったらEXITにカーソルを合わせてL、R、上、スタート、セレクトをいっぺんに押せ!! カラオケが出ただろう?



←「メイド イン ワリオ」にもカラオケモードは入っているかな?

大募集!ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOk。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク

- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定!

あて先
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
（株）ambit
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAXかe-mailでもOk
Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶アウトインワリオ
❷幻の味の再現
まず、ミニゲームをコンプリートすると出現する闇鍋ミニゲームに以下の食材を加えよう。たくあん、大福、ジャム、せみの抜け殻。以上の食材で作られた物を、弱火でことこと煮込むと「あの」シチューが合成される。
❸〒102-0083
東京都千代田区こうじまち3-4割
尾 和莉緒　P.N.ワリーヲ
電話 03-3556-3313

ドリプレの殿堂

ついに仮設の看板も取れ、正式コーナーとして自立するときがやってきた!! …だが、なぜかプレハブ小屋なこの運命を呪うぜ…。当コーナーは君だからできるステキプレイを募集中。ビデオ、ハガキなどでその生き様を送ってほしい。また、面白プレイの提案なんかも受け付けてるぞ。

あて先
ドリテク同様の住所にカッコ内を「ドリプレ」に変えて送ってね。応募作品は原則的に返却できないので、送るものには注意して参加してくれ! もちろんe-mailでの投稿もOK。

ビデオ

GC　ゼルダの伝説風のタクト　ハート3つでクリア!!

にんてん丼さん

「ハート3つクリア以外にも、大回転斬りは覚えない、バクダン、矢は30本以上増やさない、あきビンはメドリからもらう1個のみ、昼夜の歌はナシ、テリーショップではエサぶくろとヒョイの実以外買わない、宝のマップも最低限…と、クリアに必要なもの以外はなるべく取らないように進みました。ミニゲームも全くしてませんし、おばあちゃんも助けていません…最後に、攻略本は見ていません!!　すごくない?」…スゴイ。ごく真っ当で、正統派のやり込み実にお見事!!

←海図も真っ白。本当にクリアに関係のない場所には立ち寄っていないことがよくわかる…スゲェ

➡ハート3つなので、バトルは常に真剣勝負だ!! こんな調子でボスとも戦っていたぞ

はみテクの殿堂R

何で今回突然ワリオのテクが入っているのか? むぅ…何らかの組織の仕業か…? その謎を解くカギは「メイド イン ワリオ」にありとにらんだ! ささやかなワリオジャックってとこだろうか

©TAKARA CO.,LTD.2002©E2001 Nintendo

NEW SOFT FLASH!!

ロックマン ゼロ2

GBアドバンス

タイトル	ロックマン ゼロ2	ジャンル	アクション
発売元	カプコン	プレイ人数	未定
発売日	未定		
価格	4800円		

『ゼロ』シリーズの続編は潜在能力を覚醒する新システムを追加

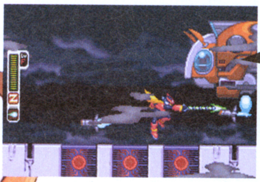
『ロックマンX』シリーズで人気の「ゼロ」を主人公とした『ロックマンゼロ』の第2弾。今回は、ゼロの潜在能力を様式別に表した「フォーム」を使用できる「フォームチェンジ」や、ボスを倒すとボスのEX技を奪って使える「エクストラ・スキル・キャプチャリング」が可能になったぞ。

ストーリー

前回の戦いでゼロと離れてしまったシエル。ネオ・アルカディアに対抗すべく、新たなレジスタンベースを築くが、その頃ゼロは…。

主人公　ゼロ

ネオ・アルカディアに追い詰められ絶滅寸前だったレジスタンス達を救ったのち行方不明に。今回行方不明だったゼロが、シエル達レジスタンスのもとに現れるところからスタートする。



➡「チェーンロッド」はロープ代わりにも使える

ニューウエポン装備

今回からゼロが使えるようになったチェーンロッド。ボスの使っていた技も使えるようになるぞ。

チェーンロッドでボスに挑む

⬅分身するボスにチェーンロッドで挑むゼロ。どれが本物のボス？

バスターの溜め撃ちも可能！

➡通常武器となるバスターも、ボタンを押し続けて溜め撃ち可能

⬇新しいレジスタンスベースでは、新司令官エルピスの司令官就任の式典が行われている

科学者　シエル

ネオ・アルカディアに立ち向かう科学者の少女。レジスタンスたちとネオ・アルカディアのエネルギーをめぐる戦いに終止符を打つべく、新しいエネルギーの開発を急いでいる。

フォームチェンジで潜在能力を発揮

⬆獲得した「フォーム」は選択して自由に使えるぞ

武器の変更もできる

⬆使用する武器もサブ画面で選択

 ©CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.

From TV animation ONE PIECE めざせ! キングオブベリー

GBアドバンス			
タイトル	From TV animation ONE PIECE めざせ! キングオブベリー	ジャンル	パーティゲーム
発売元	バンプレスト	プレイ人数	1～4人用
発売日	3月28日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

航路や島を探検しながら賞金(ベリー)を稼ぐパーティゲーム

今回の『ワンピース』はすごろく形式のパーティゲームで、おなじみのキャラクタを選んで航路に出発！ 止まったマスに応じて起こるイベントや、海賊とのバトルで賞金（ベリー）を稼ぎ、一番稼いだ人が勝利（キングオブベリー）となる。もちろんGBA専用通信ケーブルを使えば、自分で成長させたキャラクタを使って、4人同時に楽しむことができるぞ。

↑ナミから今回の目標を聞いてからゲームはスタート。サイコロを振って航海していくのだ

賞金を一番稼いだ人が「キングオブベリー」！

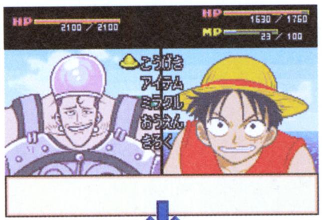
サイコロを振って、止まった場所が航路上か島かによって起こるイベントが違う。このイベントを順番にこなしていき、賞金をドンドン稼いでいくのだ。そして目標金額に達し、ナミに出会うことでゲームクリアとなる。

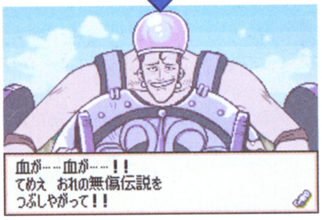
航路に止まる

カードを選んでイベント発生

2つのカードの山から「イベントカード」を選んでいく。もちろん良いことだけでなく、悪いイベントも当然起こる。何が起こるかな？

島に止まる





個性的な5人の中からキャラを選択！

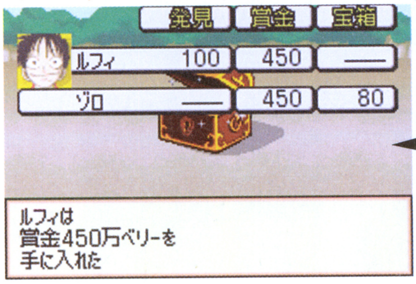
早い者勝ちで選んでいく

↑5人のキャラクタから早い者勝ちで選択していく。自分の好みの遊び方ができるキャラを選ぼう

各キャラには特徴がある！

各キャラクタごとにそれぞれの能力には違いがあり、ウソップは「スピードを活かして横取り」タイプ、ルフィ＆ゾロは「一撃必殺 我が道を行く」タイプ、サンジ＆チョッパーは「特殊技能を使いこなす」タイプ。好みのタイプのキャラクタを選んで冒険に出発だ！

とどめをさして賞金ゲット！



海賊たちとバトル

島にいる海軍や、海賊たちとのバトルに勝つと、賞金やアイテムをゲットできる。助っ人で仲間になったキャラクタがいる場合は、一緒に戦ってくれるぞ。バトルに負けてしまうと1回休みになってしまう…。

「キャンペーン」モードクリアで新モード追加

最初に選べるモードは右の4種類。「キャンペーン」モードをクリアすると、メニュー画面に新たなモード「めざせ！ 海賊王」が追加される。このモードから、新たなキャラクタ「ビビ」が加わり、キャラクタを育成することができる。

モード選択

全5話のシナリオに挑戦する「キャンペーン」モード、設定を自由に変更できる1ステージ完結の「フリープレイ」モード、ハイスコアなどの記録が見られる「ログをみる」、ナミが遊び方を教えてくれる「れんしゅう」の4種類。

←「めざせ！ 海賊王」モードでは、ナミから新たな仲間、ビビを紹介される。これで使用可能に！

プレイヤーにビビが追加されるぞ！

NEW SOFT FLASH!!

©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©BANPRESTO 2003

メタルマックスR改(仮称)

GBアドバンス

タイトル	メタルマックスR改(仮称)	ジャンル	RPG
発売元	ナウプロダクション	プレイ人数	1人用
発売日	今春		
価格	4800円		

賞金を稼いで戦車をカスタマイズする名作RPGがGBAで復活！

1991年にファミコンソフトとして発売され、その後SFC版にリメイクされた『メタルマックスR』がGBAで復活！ どこからともなく現れたモンスターたちが徘徊する世界で、主人公はモンスターハンターとなって賞金を稼いでいく。お金を貯めながら搭乗する戦車を改造していく「戦車改造」ももちろん健在。GBAならではのオリジナル要素も追加される予定だ。

FC版が元祖

FC版の発売は1991年、リメイクされたSFC版は1995年に発売された。ファンの間では続編を希望する声が多かったタイトルで、今回のGBAでの復活は朗報となるはずだ。

➡画面はすべてSFC版。全体マップで現在地を確認

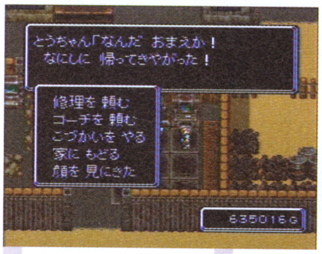
⬅街の酒場にはモンスターハンターたちが集まる

戦車やモンスター相手にバトル

おたずね者のモンスターを倒し、賞金を稼いでいくのだが、決まりきった1本道のストーリーは存在しない。戦車を改造したり、賞金クビを追ったりと自由な冒険を楽しむことができる。

⬅モンスターやロボットなどと対決していく

バトルに勝って賞金稼ぎ



クルマの修理も大事！

⬆➡最初は主人公自ら戦うのだが、賞金を貯めて立派な戦車での冒険が可能に。このカスタマイズが人気なのだ

メタルマックス2改(仮称)

GBアドバンス

タイトル	メタルマックス2改(仮)	ジャンル	RPG
発売元	ナウプロダクション	プレイ人数	1人用
発売日	今春		
価格	4800円		

指名手配モンスターを追いかける『メタルマックス』シリーズの第2弾

『メタルマックス』シリーズ第2弾となる本作。戦車のカスタマイズなどの基本的なシステムはそのまま継承され、今回も指名手配のモンスターを倒して賞金を稼いでいくぞ。『2』では仲間に犬のポチが加わり、主人公と同様に特殊な武器を装着してのパワーアップも可能なのだ。

➡すべてSFC版の画面。さまざまな人たちと会話をして情報を集めていくのだ

⬅カスタマイズした手持ちの戦車がズラリと並ぶ。全体的な重量なども重要に！

3人＋1匹の冒険

ランチャーを担いで走りもめごとをパンチで解決したがるソルジャーや、手グセが最悪でお調子者のメカニック、そして犬のポチも仲間にできる。

⬅改造した戦車の後ろについてくる仲間の犬。荒廃した世界とのギャップが面白い

プレイヤーの目的に合った冒険が可能

今回もストーリーの自由度は高く、エンディングを迎えるかどうかもプレイヤー次第。戦車改造もシーンにあった戦車作りが可能だ。

⬅⬆戦車から巨大なモンスターまで、さまざまな敵が登場。今回から水上の移動も可能に

手ごわいモンスターたち

➡これがおたずね者の指名手配モンスター

⬅おたずね者の情報を集めて、砂漠にある街を訪問する

©DATE EAST CORP ©2003 NOW PRODUCTION

※画面写真はSFC版のものです

とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ(仮称)

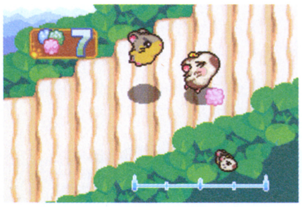
GBアドバンス

タイトル	とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ(仮称)	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	今春	備考	未定
価格	未定		

ミニゲームいっぱいの『ハム太郎』シリーズ最新作

おなじみのハムちゃんずたちを操作して冒険し、用意されたミニゲームをクリアしていく『ハム太郎』シリーズの最新作が登場。ゾロゾロと連れそって歩くハムちゃんずたちは、場面に応じて操作するキャラクタが変化。ステージを進んでいくと、多数用意されているミニゲームが始まるぞ。ミニゲームはルールは単純だが、思わず燃えてしまうものばかり！

⬆ミニゲームは多数類用意されている



⬆階段状になっている山道を登っていくミニゲーム。2匹で競争して、全力疾走で駆け上がる。ゴールはもうすぐだ！

おなじみの仲間がぞろぞろと登場

⬅ハム太郎を先頭に、おなじみのハムちゃんずたちが大行進。いったいみんなは、どこに向かっているのかな？

ハム太郎

➡ステージの途中にはこんな場面も。フィールドにはひまわりのタネや、干草も確認できる

ミニゲームでシールをもらう

クリアタイムやボーナスによって得点がつき、さまざまなシールがもらえる。

高得点を目指すのだ

➡これは「いっぱい飛んで！ ポンポンなわとび」。得点を稼いでシールを集めよう

シスター・プリンセス ～Re Pure～

GBアドバンス

タイトル	シスター・プリンセス～Re Pure～	ジャンル	アドベンチャー
発売元	マーベラスエンターテイメント	プレイ人数	1人用
発売日	3月20日	備考	未定
価格	4800円(限定版6800円)		

お兄ちゃん想いの12人の妹たちとコミュニケーションをとるADV

人気アニメ「シスター・プリンセス～Re Pure～」がアドベンチャーゲームとなってGBAに登場。用意されたシナリオにそってゲームは進み、12人の妹たちがさまざまな表情で話しかけてくる。洋服を選んであげたり、パンジーの種を探してあげたりするなど、妹たちとのひとときを楽しめるぞ。

可憐～かれん～

かっこいいお兄ちゃんが大好きでいつも一緒にいたいと思っている。ピアノが得意で、とても女の子らしくちょっぴり甘えんぼうな可憐ちゃんだ。

アニメベースのスペシャルシナリオを用意

⬅ある日突然、12人もの妹たちができてしまった…。妹たちはお兄ちゃんのことが大好きなのだ。たくさんの妹たちを愛情を持ってかわいがってあげよう

雛子～ひなこ～

12人の妹の中では1番のおチビちゃんの雛子。おにいたまがいないと悲しくなっちゃう、ものすごい淋しがり屋さん。子供なので気持ちもストレートに表現する。

12人の妹たち

妹たちは総勢12人いて性格はそれぞれ違う。普段は離れ離れに暮らしていて、2カ月に1回「お兄ちゃんの日」だけ実際に会うことができる。

四葉～よつば～

イギリスからやってきた自称「名探偵」の四葉。兄チャマの秘密を探り、ハートを「チェキ！」しようとしている元気な女の子。かなりトンでる性格がたまにキズ。

©2003Nintendo ©河井リツ子／小学館・SMDE・テレビ東京
©天広直人・公野櫻子・メディアワークス／プリピュア製作委員会©2003 Marvelous Entertainmennt Inc.

冒険遊記プラスターワールド ～伝説のプラストゲート～ スターターセット

GBアドバンス			
タイトル	冒険遊記プラスターワールド ～伝説のプラストゲート～	ジャンル	プラストオンRPG
発売元	タカラ	プレイ人数	1人用
発売日	4月	備考	プラストゲート対応、プラスターフィギュア同梱
価格	5800円		GBA専用通信ケーブル対応

GBAとフィギュアが連動する新感覚RPGの登場!

プラスターと呼ばれるフィギュアを専用のプラストゲートにセットすると、その能力がゲームの中に転送され、主人公と合体する新感覚RPG。合体した主人公は姿が変わるだけでなく、様々な能力を発揮できるようなる。また、戦闘で得た経験値でプラスターの育成も楽しめる。

↑世界各地のサークルでプラストオンしよう!

↑プラスター「ビートマ」と合体した主人公

↑バトル中にプラストチェンジも可能だ

↑愉快で摩訶不思議なイベントが冒険を演出

マルチ・プラストオン・システムとは?

様々な属性とデータを持ったフィギュアをプラストゲート(読み取り機)に通し、GBAに接続するとゲームの世界に変化が起こるシステム。今回はフィギィアとプラストゲートを同梱したスターターセットが発売されるぞ。

➡プラストゲートを接続した状態。状況によってプラスターを付け替えよう

ビートマ

⬅行動範囲の広いスタンダードプラスター「ビートマ」

タンキュー

➡プラストオンすれば力持ちになれるプラスター「タンキュー」

フィギュア単体も同時発売

ゲームの中の主人公と合体できる様々なプラスター達。全国の玩具屋さんで買うことができるようになるぞ。4月発売予定の第1弾は、7キャラクターが3種類ずつ登場する。(各280円)

冒険遊記プラスターワールド ～プラストオンGP～ スターターセット

GBアドバンス			
タイトル	冒険遊記プラスターワールド ～プラストオンGP～	ジャンル	プラストオンレース
発売元	タカラ	プレイ人数	1～4人用
発売日	4月	備考	プラストゲート対応、プラスターフィギュア同梱
価格	5800円		GBA専用通信ケーブル対応

コースに合わせてプラスターをカスタマイズするレースゲーム!

プラスターを使ったレースゲームも合わせて登場。ベースマシンにプラスターをプラストオン(合体)させ、最速王を目指すのだ。プラストオンができるベースマシンは3種類から選べ、それぞれ同じプラスターとのプラストオンでもマシンごとに形状や性能が異なる。パーツを買ってマシンのカスタマイズも可能だ。

↑ターボやジャンプなど、ギミックも盛りだくさん

プラストオン!

⬅プラストオンをすると姿が変わるだけでなく様々な能力を発揮できる

↑ポイントを競うグランプリモードの他に、隠されたマークを探すアドベンチャーモードなどもある

ピットエリア

ピットエリアではプラスターの交換、プラストチェンジが可能。

↑ピットインしてコースに有利なプラスターと交換すれば、レースを有利に運べるぞ

ゲームのカギを握る様々なプラスター

レースコースはマグマや、水の上など通常のコース以外にも様々なものが存在する。プラスターと最初に3つもらえるベースマシンを組み合わせて、最適なプラスターマシンをつくることが勝利へのカギとなる。コースによってプラスターをプラストチェンジし、状況に応じて使い分けよう。

ガブリオン

↑マグマの上をダメージなしで走れるぞ

ザガリアン

↑浅瀬なら水の上でもスピードが落ちない

ハーニア

↑ジャンプ中に方向の制御が利くぞ

 ©TAKARA/プラスター製作委員会/テレビ東京・NAS/製作著作物 ©TAKARA CO.,LTD.2003

キッドクラウンのクレイジーチェイス

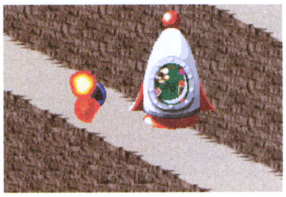
GBアドバンス

タイトル	キッドクラウンのクレイジーチェイス	ジャンル	アクション
発売元	ケムコ	プレイ人数	1人用
発売日	3月28日		
価格	4800円		

トラップをくぐりぬけて制限時間内にゴールを目指せ!

ある日、クラウン星のお姫様プリンセス・ハニーが宇宙海賊ダーティ・ジョーにさらわれてしまう。主人公キッドクラウンは、ハニーを助け出すためにジョーを追って冒険に出るのだ。ゲームは斜めスクロール型のアクション。障害物をジャンプでかわしながら、制限時間内にゴールを目指せ!

➡この導火線はゴールの爆弾につながっているのだ


⬅もたもたしていると爆弾が爆発。宇宙船が壊れてしまう

⬆➡ゴールするだけではダメで、4種類のトランプアイテムを集めていないとステージの最初に戻されてしまう。ただ、アイテムやHPは引き継がれるので安心

森から火山まで、バラエティ豊かなステージ

キッドクラウンが冒険するステージは森に始まり、洞くつや火山などバラエティに富んでいる。各ステージ特有の仕掛けがキッドを悩ませるぞ。それ以外にも、ライバルのダーティ・ジョーが直接トラップを仕掛けて待っていることもあるのだ。

⬅木をうかつに触ると、服が引っかかって困ったことに

⬇壁から吹き出る炎。触れるとタイムロスになるのはもちろん、HPも減少する

⬆ダーティ・ジョーが縄を張って待っている。ここで転ぶとタイムロスだ

ドキドキクッキングシリーズ② グルメキッチン〜ステキなお弁当〜

GBアドバンス

タイトル	ドキドキクッキングシリーズ②グルメキッチン〜ステキなお弁当〜	ジャンル	シミュレーション
発売元	エム・ティー・オー	プレイ人数	1人用
発売日	3月14日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

100種類以上のメニューを組み合わせてお弁当を作ろう

前回ケーキ作りに挑戦したこむぎちゃんが、お弁当作りに挑戦。お弁当のアイディアの元となるメニューは、ごはんやパンなどの主食が40種類、ハンバーグやとんかつといったメインおかずが30種類、そして玉子焼きやウインナーなどのサブおかずが70種類も用意されている。また、おかずを詰めるときにおかずが重なると、自動的に整列する機能も追加されているぞ。

⬆メインおかずの選択。主食との組み合わせも考えておいしいお弁当にしよう

⬆お弁当のレイアウト。ある意味、最も重要と言えるかも

⬆ポピュラーなアルミ製の弁当箱。非常に親しみやすい

⬆バスケットに入ったお弁当。青空の下で食べるとおいしそう

⬆豪華な重箱に入ったお弁当。まるでおせち料理のようだ

●●●クッキングをミニゲームで表現●●●

本作には豊富なミニゲームも用意されている。包丁で食材を切ったり、油で揚げたりといったクッキングがミニゲームで表現されているのだ。おいしいお弁当をつくるためには、これらのミニゲームも重要になるぞ。

⬆なべでぐつぐつ煮るミニゲーム

⬆火加減を調整する「フライパンでこんがり」

⬆包丁で食材を切る。コミカルな感じだ

⬆油で揚げる。中央のゲージがカギなのだろう

©2003KEMCO/TONG KING SHOW/Directed by Kenji Terada©2003 MTO Inc.

任天堂攻略本の質問箱～アンケートハガキの声～

本誌の人気コーナー「任天堂の質問箱」から生まれた!? 新コーナーが登場。攻略本についているアンケートハガキに書かれた、攻略本にまつわる疑問をこのコーナーでQ&A方式で回答するぞ！

いろんな声が詰まったアンケートハガキ！

↑山のように届くアンケートハガキ。すべて読者の生の声です

Q ゼルダの伝説　風のタクトより

カバーとシールが臭うのですが私のだけでしょうか？

ゲームの内容や本の内容とはまったく関係のない、こんな質問が結構集まってビックリ。攻略本の異臭騒ぎなんて聞いたことないぞ！　で、実際に攻略本のにおいをかいでみると…、確かに独特のにおいがするなぁ。これは紙質とか印刷の工程に関係した話かもしれないので専門の人に聞いてみましょう。それではよろしくお願いします。

問題の臭うカバー！

←パッと見はまったく何ともない『ゼルダ』の攻略本。このカバーと、特製の「ステンドクラスシール」に共通の疑問を投げかける読者が多かったのも事実

私が答えます　凸版印刷　村木智大さん

情報・出版事業本部に勤める村木さんは、仕事の合間には剣道の道場で汗を流すというスポーツマン。実は新婚ホヤホヤだ。

A 今回の『ゼルダの伝説　風のタクト』の攻略本のカバーとシールには、「UVインキ」という同じインキが使われていています。このインキの「UV」とは紫外線という意味で、太陽に光に当てると輝く特性を持っています。ただこのインキは印刷して固まるまでに臭う特徴があり、今回のカバーに使われた「コモン」という紙に染み込んでしまったため、臭いが取れなかったと考えられます。時間が経てば大丈夫ですよ。

健康上にはまったく問題ありません！

Q ポケットモンスタールビー・サファイア　シナリオクリアBookより

全部のポケモンの図鑑が載っていないのはなぜ？

A 今回の「シナリオクリアBook」は、「シナリオをクリアしてでんどういりし、行きそびれたイベントをチェックする」というコンセプトを元に作成されており、攻略本で紹介しているポケモンも「シナリオ中に登場するおもなポケモン」に関してのみ記載されています。ポケモン200種類の覚えるわざや図鑑データに関しては、「ポケモンずかんBook」に記載されてますのでこちらをチェックしてみてください。

Q ポケットモンスタールビー・サファイア　ポケモンずかんBookより

なぜ図鑑が五十音順なのですか？

A これは正直好みの問題かもしれません。「ポケモン図鑑ナンバー順」も進化の流れがわかるので見やすいのですが、1匹のポケモンをすばやく調べるには、やはり五十音順のほうが検索性もあり早く調べることができます。また低年齢の読者やライトユーザーは、ポケモンの名前は覚えても、そのナンバーまでは覚えてないことが多いようです。やっぱり低年齢の読者が読むことを考えると、さがしやすいほうがいいでしょうしね。

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース　ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森＋	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダークネス　招かれた13人	1200円
マリオパーティ4	1200円
ゼルダの伝説　風のタクト	950円

NINTENDO64

ポケモンスタジアム金銀	933円

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽　開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム　封印の剣	1200円
黄金の太陽　失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ　夢の泉デラックス	1200円
ポケットモンスタールビー・サファイア	780円
くるりんパラダイス	950円

GBカラー

マリオテニスGB	933円
ポケットモンスター　クリスタルバージョン	933円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章/時空の章	1219円

（価格はすべて税別です）

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
毎日コミュニケーションズ :048-485-6815(注文専用ダイヤル)
オンライン販売:http://book.mycom.co.jp

★★★★★★★★★★1月の当選者★★★★★★★★★★★★★

埼玉県/よこ山ともひろさん
千葉県/内藤花恵さん
東京都/佐藤博紀さん
長野県/柳島貴成さん
新潟県/山田優太さん
富山県/藤田亮輔さん
石川県/中田拓也さん
静岡県/山本真也さん
滋賀県/宮橋瑛伍さん
大阪府/鈴木里菜さん
兵庫県/丸尾　豪さん
和歌山県/田浦奈央子さん
鳥取県/足立将義さん
岡山県/末廣優一さん
広島県/三反田彩奈さん
山形県/縄野貴明さん
徳島県/福井輝仁さん
香川県/平岡紗季さん
愛媛県/土居美保さん
福岡県/小柳沙織さん

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAMを買っておもちゃ券を当てよう!

「任天堂攻略本」に付いているアンケートはがきを返送すると、毎月抽選で20名に2000円分のおもちゃ券をプレゼントしています。

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

©1983-2002 Nintendo
©2003 Pokemon ©1995-2003 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK ink.

ジャンル別 ゲームキューブ新作カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方

タイトル

スペック
メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載

画面写真
左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル

コメント

ジャンルの色分けと見方

- ACT ＝アクション
- RPG ＝ロールプレイング
- ADV ＝アドベンチャー
- SLG ＝シミュレーション
- SHT ＝シューティング
- RAC ＝レース
- SPT ＝スポーツ
- PUZ ＝パズル
- TAB ＝テーブル
- ETC ＝その他

ロックマン エグゼ トランスミッション
カプコン／3月6日／5800円
3ブロック／アクション

いよいよ発売直前。ますます広がる『エグゼ』の世界を、アクションゲームで体感しよう。

P.N.03
カプコン／3月27日／6800円
5ブロック／アクション

武器がなくなり、発表当初の姿からだいぶ様変わり。踊りながら戦う？新感覚のACTに。

ソウルキャリバーⅡ
ナムコ／3月27日／6800円
4ブロック／格闘アクション

今号の続報では、リンクのストーリーが明らかに。ソウルエッジの魔の手はハイラルにも…。

ウォリアーブレイド ラスタンvsバーバリアン編
タイトー／3月未定／6800円
3ブロック／アクション

多人数対戦も楽しめる豪快な格闘アクション。懐かしのヒーロー「ラスタン」らが大活躍。

魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～
エム・ティー・オー／4月25日／6800円
ブロック数未定／アクション

NEW

NOW MAKING

MTOが急遽新作を発表！GBAとの同時発売で、詳細は未定だがジャンルはACTのもよう。

ビューティフル ジョー
カプコン／今春／価格未定
ブロック数未定／アクション

スクリーンの世界で「美しく」戦う異色のアクション。ハデな演出を決めるほど強くなる！

NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！
トミー／今春／6800円
ブロック数未定／格闘アクション

正式名称が決定！ アニメの人気キャラでスピーディーな忍術バトルが楽しめるのだ。

ソニックアドベンチャーDX
セガ／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

DCで発売された『ソニックアドベンチャー』を移植。『DX』の名の通り、画面が超美麗に！

カービィのエアライド
任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

N64で発売が予定されながら、中止となった同名作品が復活！簡単操作のアクションとか。

ワリオワールドGC（仮称）
任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

GCで出ないと思ったら、ちゃっかりGBAに出てきたワリオ。こっちもよろしくお願いします。

バーチャファイター・クエスト（仮称）
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

ADV要素を含んだものになる？まったく新しい『バーチャファイター』の世界に期待しよう。

ピクミン2（仮称）
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

画面は『ピクミン』のものです

斬新なシステムが話題を呼んだ前作。『2』はボリュームアップしてくれると嬉しいなあ。

GIFTPIA
任天堂／4月25日／価格未定
ブロック数未定／RPG

いよいよ発売日が決定。あと2ヵ月の辛抱だ。P78の続報で独特な世界観を予習しておこう。

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル
スクウェア／今春／価格未定
ブロック数未定／RPG

次々と明らかになるGBAとの連動システム。P76からの続報では、あのモーグリも登場！

RUNEⅡ
フロム・ソフトウェア／今春／6800円
ブロック数未定／RPG

カードでクリーチャーを召喚し戦うアクションRPG。今号の続報では敵対勢力が明らかに。

テイルズシリーズ（仮称）
ナムコ／7月未定
価格未定／ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

『～ディスティニー2』はミリオンに迫る大ヒット！ GC版最新作への期待も高まるばかり。

新RPG（仮称）
ナムコ／12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

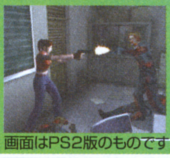
バットマン ダークトゥモロー
ケムコ／3月21日／6800円
3ブロック／アドベンチャー

発売日が正式決定。単に敵を倒すだけでなく、バットギアを駆使した隠密行動も必要なのだ。

キラー7
カプコン／来冬／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

カプコンの新作5本のうち、もっとも謎の多い作品。主人公が多重人格という異色の設定だ。

バイオハザード コード：ベロニカ完全版
カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー


画面はPS2版のものです

『ベロニカ』は、シリーズの中では独特の雰囲気があった作品。これも期待が高まる。

●ハミ出しのカタログ●

ウッス！ マッスルだ!! 今号は5タイトルが初登場。『ヒカルの碁』『ドラゴンドライブ』と、少年ジャンプのコミックものが2本が含まれている。ファンは要チェックだ。

©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.DEVELOPMENT BY ARIKA CO.,LTD./©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED./©NAMCO LTD.／The Legend of Zelda ©1986-2003 Nintendo／The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions,Inc. The Character©2003 by NAMCO Limited.All rights reserved.Illustration©2003 by Todd Mcfarlane Productions,Inc.All rights reserved./©BARBARIAN™©2002 TITUS Japan K.K. Titus and the Titus logo are registered trademarks of Titus. Developed by Saffire. Published by TAITO. WarriorBlade™©TAITO CORP.2002 All rights reserved./©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・ぴえろ ©2002 TOMY/©SONICTEAM/SEGA,2000,2003/©2003 Nintendo/©2001 Nintendo/©The Game Designers Studio.Inc. ©SQUARE

●ハミ出しのカタログ●

さらにファミリー向けの『人生ゲーム』に、シルバー向けの『お遍路さん』と、地味ながら幅広い層をカバーするタイトルも登場。このバランスの良さはGCの武器かもしれない。

ルパン三世 海に消えた秘宝

アスミック・エースエンタテインメント／発売日未定／価格未定
4ブロック／アドベンチャー

昨年末から、すっかり音沙汰がなくなってしまった。GCオリジナルルパンが楽しみなのだが。

バイオハザード4

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

キーワードは「もがき」「侵食」「汚染」。主人公レオンの体験する始祖ウイルスの秘密とは？

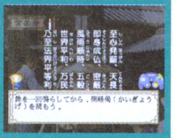
シャーマンキング ソウルファイト

バンダイ／3月28日／6800円
ブロック数未定／シミュレーション

P82の続報では、バトルシステムと新たなモードが判明！ 発売日も正式に決定したぞ。

お遍路さん～発心の道場（阿波国）編～

ピンチェンジ／4月未定／8800円
ブロック数未定／シミュレーション



万歩計同梱版（1万2800円）と万歩計＋専用コントローラ同梱版（1万8800円）も発売決定。

ちびロボ！

バンダイ／今春／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

謎のタイトル。「ちびロボ」というロボットで何かをする…らしい。シミュレーションかな？

お遍路さん～発心の道場（土佐国）編～

ピンチェンジ／今秋／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NEW

NOW MAKING

『お遍路さん』に早くも第2段がラインナップ。次は南国土佐へと、お遍路の旅は続く…。

牧場物語 ワンダフルライフ

ビクターインタラクティブソフトウエア／2003年未定
価格未定／ブロック数未定／シミュレーション

GBA版の発売日が4月18日に決定。GC版もさほど遅くならないのかも？ P80に続報あり。

メトロイドプライム

任天堂／2月28日／6800円
3ブロック／シューティング

さあ、いよいよ発売！ 序盤のダイジェスト記事&開発者インタビューで準備は万端だ！

零ファイター撃墜戦記

グローバル・A・エンタテインメント／3月6日
6800円／4ブロック／シューティング

第二次世界大戦を題材にしたフライトシューティング。全33種類の名機が使えるのだ。

スター・ウォーズ クローン戦争

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／3月20日／6800円
3ブロック／シューティング

戦車や戦闘機でのシューティングが基本だが、ライトセーバーでのアクションもあるぞ。

機動戦士ガンダム（仮称）

バンダイ／今春／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

「ガンダム」単独でのゲームはGC初。ジャンルは3Dアクションシューティングとのこと。

ドラゴンドライブ

バンダイ／今春／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NEW

NOW MAKING

月刊少年ジャンプの人気コミックをゲーム化。竜を駆って戦う3Dシューティングゲームだ。

デッド フェニックス

カプコン／今夏／価格未定
ブロック数未定／シューティング

太古の鳥人たちが戦う3DSTG。仲間も操れるもようで、シミュレーション要素もありそうだ。

スターフォックス（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング

画面はイメージ画像です

『スターフォックス』に『エースコンバット』のリアリズムが合体。発売日が未定に…。

F-ZERO GC（仮称）

任天堂／5月未定／価格未定
ブロック数未定／レース

発売も5月と発表され、いよいよ期待が高まる本作。次号で新情報をお届けする予定だ。

リッジレーサー 最新作

ナムコ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

発売日が延びた以外は、これといって進展はなし。早くGCでも『リッジ』が遊びたい…。

GT CUBE（仮称）

エム・ティー・オー／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

エム・ティー・オーが看板タイトルを引っさげGCに初参入！ だけど、最近動きがないなぁ。

マリオカートGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

SFC、N64、GBAに続き、いよいよGCでも発売されることが決定！ 早く画面写真が見たい！

THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球（仮称）

コナミ／3月20日／6800円
ブロック数未定／スポーツ

現実のプロ野球はキャンプ真っ盛り。ここでの新戦力もデータに反映されるのだろうか？

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

去年の夏が「サンシャイン」なら、今年の夏は『ゴルフ』！ マリオのマルチな活躍に期待。

1080° シルバーストーム

任天堂／来冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

来年の冬へと大幅に延期。次のスキーシーズンに遊べるのを夢見て、気長に待ちますか。

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／来冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

『ゴルフ』と同じく、こちらもGBA版の発売が決定した。ただし、発売日はかなり先に。

決定版！ニッポンプロ野球 ～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）

セガ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

NOW MAKING

山田太郎や景浦安武と、実名プロ野球選手が夢の競演！ 漫画の秘球や秘打も使えるようだ。

スーパーパズルボブル オールスターズ

タイトー／2月27日／6800円
1ブロック／パズル

GC版はシューティングバブルや4Pバトルなど新要素が満載。P96に新作紹介記事があるぞ。

CO.,LTD.All rights Reserved./©2002 FromSoftware,Inc.All rights reserved./software©2002 KEMCO.All other elements©2002 DC COMICS.BATMAN is a registered trademark of DC COMICS.BATMAN and all related elements are the property of DC COMICS.TM&©2002 LucasArts All rights reserved./©CAPCOM CO.,LTD.2000,2001 ALL RIGHTS RESERVED.©モンキー・パンチ/TMS・NTV ©2002 Asmik Ace Entertainment Inc./©武井宏之/集英社・テレビ東京・XEBEC・NAS・Mankin.Project. ©BANDAI 2003/©PIN CHANGE Co.,Ltd.All Rights Reserved/©2002 MARUCOME/Victor Interactive Software Inc./©2002,2003 Nintendo/©2003 Global A Entertainment,Inc./©2002 LucasArts Entertainment Company LLC.©2002 Lucasfilm Ltd. & TM or R as indicated.All rights reserved. Used under authorization. LucasArts, the LucasArts logo, Gold Guy, the LucasArts

ヒカルの碁3

コナミ／3月20日／6800円
ブロック数未定／テーブル

コミック、アニメと絶好調の『ヒカ碁』がGCに。囲碁初心者から上級者まで遊べる本格派だ。

ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－

アスミック・エースエンタテインメント／4月10日／6800円
8ブロック／テーブル

RPGの要素を取り入れたボードゲーム。P92に紹介があるが、発売は4月へとちょっと延期。

SPECIAL人生ゲーム

タカラ／今春／6800円
10ブロック／テーブル

ボードゲームの定番がGC初登場。GBAとリンクすることで、ゲームのダウンロードも可能だ。

どうぶつの森2（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／その他

画面は『どうぶつの森』のものです

待望の続編がいよいよ正式発表！　詳細はまったく未定なので、今後の続報に期待しよう。

耳よりのカタログ

カタログタイトル減少中!?　50本を切る

一時期は全タイトルが収まりきらなかった当ページだが、年明けを境にタイトル数が減少。今号は48本と、リニューアル後では最低の数字となった。集中しやすい年度末（3月）のタイトル数がさほど多くない、夏商戦のラインナップが出そろっていない、などの要因が考えられる。正直、もっと賑やかになってほしいが…。

新タイトルPick Up『SPECIAL人生ゲーム』

と、愚痴っていても始まらない。景気付けに、今号初登場タイトルの中から『SPECIAL人生ゲーム』をピックアップしよう。

まず面白いのが、モンタージュで顔パーツを自由に組み合わせ、好きなキャラを作れること。さらに入力した生年月日を四柱推命で判定、その結果がイベントに影響を与えるという。ゲーム自体は「人生ゲーム」だが、マップは3Dになっており、さまざまサブマップを付け加えることが可能。さらに37種類の部活、40種類の職業が用意されており、プレイごとまったく違った展開が楽しめる。GBAとのリンク機能も加えられており、単なる「定番」以上の盛りだくさんな内容になっている。

←自分の分身であるキャラを、自由に作れるのだ

↑学生時代から就職、結婚、出産と、人生のさまざまなイベントが発生

↑GBAに小型の人生ゲームをダウンロードしたり、GBAのポイントで買い物ができる

発売済みGCタイトルリスト

ジャンル	タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
アクション	スーパーモンキーボール	セガ	'01年9月14日	5800円	3
	ルイージマンション	任天堂	'01年9月14日	6800円	3
	ピクミン	任天堂	'01年10月26日	6800円	19
	大乱闘スマッシュブラザーズDX	任天堂	'01年11月21日	6800円	11
	ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	'01年12月20日	6800円	11
	動物番長	任天堂	'02年2月21日	6800円	13
	GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～	コナミ	'02年3月20日	6800円	14
	バトル封神	コーエー	'02年3月29日	6800円	1～6
	BLOODY ROAR extreme	ハドソン	'02年4月25日	6800円	3
	クレイジータクシー	セガ	'02年5月30日	4800円	8
	ボンバーマン　ジェネレーション	ハドソン	'02年6月27日	6800円	3
	CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	'02年7月4日	4800円	2
	スーパーマリオサンシャイン	任天堂	'02年7月19日	6800円	7
	ZOIDO VS.	トミー	'02年9月6日	6800円	10
	スターフォックスアドベンチャー	任天堂	'02年9月27日	6800円	3
	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！	バンダイ	'02年11月1日	6800円	4
	スーパーモンキーボール2	セガ	'02年11月21日	5800円	2以上
	キン肉マンⅡ世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	'02年11月22日	6800円	2
	ハリー・ポッターと秘密の部屋	EAスクウェア	'02年11月23日	6800円	4
	ゴジラ 怪獣大乱闘	アタリ	'02年12月12日	5800円	4
	ソニック メガコレクション	セガ	'02年12月19日	5800円	2
	爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！	タカラ	'02年12月19日	6800円	7
	ボンバーマンジェッターズ	ハドソン	'02年12月19日	6800円	2
	ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～	EAスクウェア	'03年2月14日	6800円	4
	スパイダーマン	カプコン	'03年2月13日	6800円	2以上
RPG	RUNE	フロム・ソフトウェア	'02年4月25日	6800円	2
	神機世界エヴォルシア	ESP	'02年7月26日	6800円	24
	ファンタシースターオンライン　エピソード1&2	セガ	'02年9月12日	6800円	21～25
	ゼルダの伝説 風のタクト	任天堂	'02年12月13日	6800円	12
	エターナルアルカディア レジェンド	セガ	'02年12月26日	6800円	3
アドベンチャー	ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ケムコ	'01年12月7日	6800円	1
	バイオハザード	カプコン	'02年3月22日	6800円	8
	MUTSUとのほほん	トミー	'02年7月19日	6800円	30
	ミッキーマウスの不思議な鏡	任天堂	'02年8月9日	6800円	3
	エターナルダークネス 招かれた13人	任天堂	'02年10月25日	6800円	15
	バイオハザード0	カプコン	'02年11月21日	7800円	9
	バイオハザード2	カプコン	'03年1月23日	4800円	1
	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	'03年1月23日	4800円	1
シミュレーション	キャプテン翼～黄金世代の挑戦～	コナミ	'02年9月12日	6800円	17
	ジェネレーション オブ カオス イクシード～闇の皇女ロゼ～	アイディアファクトリー	'03年2月6日	5800円	17
シューティング	スター・ウォーズ ローグ スコードロンⅡ	EAスクウェア	'02年3月22日	6800円	3
	トップガン～エース オブ ザ スカイ～	タイタスジャパン	'02年12月26日	6800円	3
	SPACE RAIDERS（スペースレイダース）	タイトー	'03年1月9日	4800円	1
	斑鳩　IKARUGA	アタリ	'03年1月16日	5800円	4
レース	ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	'01年9月14日	6800円	12
	エクストリームG3	アクレイムジャパン	'02年3月15日	5800円	6
	18WHEELER	セガ	'02年9月12日	5800円	3
	チョロQ！	タカラ	'02年12月19日	6800円	4
スポーツ	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	EAスクウェア	'01年11月15日	6800円	29
	SSXトリッキー	EAスクウェア	'01年12月27日	5800円	5
	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	'02年1月31日	6800円	3
	バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	'02年2月14日	6800円	2以上
	実況ワールドサッカー2002	コナミ	'02年3月14日	6800円	4～44
	NBAストリート	EAスクウェア	'02年3月22日	5800円	10
	NBAコートサイド2002	任天堂	'02年3月29日	6800円	7
	2002 FIFA ワールドカップ	EAスクウェア	'02年5月2日	5800円	49
	実況パワフルプロ野球9	コナミ	'02年7月18日	6800円	48
	ディズニースポーツ：サッカー	コナミ	'02年7月18日	6800円	15
	ビーチスパイカーズ	セガ	'02年7月19日	6800円	3
	オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	'02年8月8日	5800円	59
	WTAツアーテニス プロエヴォリューション	コナミ	'02年8月29日	6800円	3
	UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	カプコン	'02年9月5日	6800円	5
	レッスルマニアX8	ユークス	'02年9月6日	6800円	14
	ディズニースポーツ：スケートボーディング	コナミ	'02年9月19日	6800円	7
	セガサッカースラム	セガ	'02年9月26日	5800円	6
	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	'02年11月28日	6800円	10
	FIFA2003 ヨーロッパサッカー	EAスクウェア	'02年12月6日	6800円	54
	エヴォリューション スケートボーディング	コナミ	'02年12月12日	6800円	27
	ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	コナミ	'02年12月12日	6800円	41
	実況パワフルプロ野球9決定版	コナミ	'02年12月19日	6800円	48
	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	'02年12月19日	6800円	1
	ワールドサッカー ウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション	コナミ	'03年1月30日	6800円	98
パズル	エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	ケムコ	'02年9月27日	5800円	4
	ズーキューブ	アクレイムジャパン	'02年10月25日	5800円	2
	ミスタードリラー ドリルランド	ナムコ	'02年12月20日	6800円	3
	テトリスワールド	サクセス	'02年12月20日	4800円	4
	NINTENDO パズルコレクション	任天堂	'03年2月7日	5800円	6
テーブル	ディズニーのマジカルパーク	ハドソン	'02年8月1日	6800円	1
	極 麻雀DXⅡ～The 4th MONDO21 Cup Competition～	アテナ	'02年8月9日	6800円	6
	永世名人Ⅵ	コナミ	'02年9月26日	6800円	1
	プールエッジ	メディアカイト	'02年10月25日	6800円	1
	マリオパーティ4	任天堂	'02年11月8日	6800円	2
	マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～	コナミ	'02年11月21日	6800円	4
	遊戯王フォルスバウンドキングダム 虚構に閉ざされた王国	コナミ	'02年12月5日	6800円	3
	桃太郎電鉄11　ブラックボンビー出現！の巻	ハドソン	'02年12月5日	6800円	5
その他	どうぶつの森＋	任天堂	'01年12月14日	6800円	59
	巨人のドシン	任天堂	'02年3月14日	6800円	40

ちょっと残念なお知らせも一つ。2月20日に発売を予定していた『エヴォリューション スノーボーディング』が発売中止に。PS2版は発売されたので、どうしても気になる人はそちらを…。

Twentieth Anniversary logo, and the Human Figure design logo are all registered trademarks or trademarks of Lucasfilm Ltd./©Nintendo/©2003 Nintendo ©AMUSEMENT VISION/SEGA,2003/©2003 NTV ©Konami Computer Entertainment Osaka.㈳日本野球機構公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ11球団公認/©2003 Nintendo/CAMELOT/©TAITO CORP.1994,2003/©2002 Asmik Entertainment Inc./TYCOON/©2003 Hasbro Inc.All rights reserved.Licensing by Hasbro Consumer Products.©Takara Co.,Ltd/Kim Sherbet Workshop 2003 ©2003 Infogrames Interactive,Inc.All Rights Reserved.Infogrames and the Infogrames logo are trademarks or registered trademarks of Infogrames Entertainments S.A. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners.

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

vol.85
2003
3/21

次号は vol.86 3月6日(木)に発売します

定価 **490円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

コナミの巨匠 小島監督ロングインタビュー

みなさん、1ヶ月のご無沙汰でした。さて、次号のニンドリは、AOUショーで初公開される『F-ZERO AC』の大型筐体マシンを徹底レポート。さらに期待の『メイドインワリオ』の続報や、『メトロイドプライム』の攻略記事もスタート。次号は6日発売なのでヨロシクね!

※予告の内容等は、ニンドリが身勝手に変更する場合があります。

■今年に入って2回目の風邪をひいてしまいました。どうも仕事が一段楽して、気が緩むとうつるようで、社員旅行で行ったサイパンでも、ホテルでずっと寝るはめに…。せっかく治ったと思ったら、もう日本に帰る日でした(トランセル)

■まともにプレイする前に、『風のタクト』の終盤からエピローグまでを投稿ビデオで拝見。…うぁ、これはイイ。無理やり暇を見つけてでもプレイすべきだろうか。そんな私は、推理小説を後ろから楽しく読めるタイプ。(ハシモ)

■ニンドリホームページのWebカメラを、もっと面白くしたいと思っています。そこで、ファンクラブへの投稿ハガキで「カメラに写してもいいよ」って人がいたら、裏にでも書いておいてください。展示させていただきます(かややん)

■眼鏡を壊してしまったため、数日間、外出時は眼鏡なしの生活をしました。想像以上に悪くなっていた視力のため、ぼんやりとしか映らない外界は怖いの一言。皆さんも目は大事にしたほうが良いですよ、マジで(岡ちゃんねる)

■全国600万のシールファンのみなさま、お待たせしました! 今号からついにミシン目が入るようになりました。やったね。これでいつでもどこでもキレイに取り外せるようになる…はずなんだけど…。テストしてないのでちと心配(サオヘン)

■自転車続報。仕方なく古い自転車を引っ張り出して通勤するも、スポークが折れ、イスのスプリングが折れ、ハンドルが歪みと片っ端から壊れる始末。さながら範馬勇次郎戦における愚地独歩のようっ…て、分かる人いるかな(五十嵐)

■「キューバに核はあるのか。YESかNOでお答え下さい。通訳は必要ないでしょう!」『13DAYS』での1コマ。米国は続けて核搬入の決定的な証拠を示し、事態は一気に動き出す。全編に緊張感溢れるこの映画は私にとって最高傑作だ(和尚)

■GBA-SPはセブンイレブン予約で発売日の早朝スマートに入手。が、ヘッドホン変換アダプタのことをすっかり忘れてたことに気づく。品薄だったら売り切れる! と思い、結局ショップの行列に…。これから買う人はお忘れなく(高島)

■合併号の休みを利用して、関西方面へ1泊2日のドライブを敢行。この旅の目的は甲子園球場をナマで見ること。ナマの甲子園は感動もの。ここでバースが掛布が…と走馬灯のように思い出を甦らせたよ。次こそは試合を観戦だ(本ちゃん)

■『メトロイドプライム』のサムスの丸まりっぷりが実にイイ! グリグリ転がしてるだけで気持ちいいし、ボール時のアクションも独特で妙にハマる。次回作のサムスは最初から最後まで丸まりっぱなしでもいいかも、ってくらい(本郷)

■久しぶりに月刊のペースを味わった。読者の皆さんには、1号分おまたせしましたが、ボーっとできる時間が取れてよかったです。ふぅ(^_^)v にしても、SPを買いそびれて悔しい~(刻樹勇騎さん、誕プレありがとう!/ケイ大佐)

■映画版指輪物語の駅広告を毎日見ては期待に胸ふくらませる毎日。今回はエントの描写が楽しみだなぁ~。どんな風になるんだろ…。ちなみにGC版のゲームにもチラッと登場してた気がします。目撃した人はご一報を(中植)

■『逆転裁判2』を終えて、発想を逆転させる事の大切さを学びました。ってことは、チョコを貰えないのは僕に原因があるのではなく、むしろ女性に原因があるのでは?と。あぁ、こういう時に使うんですな、異議ありって言葉(泣)(カズヤ)

※■色は、ゲームボーイアドバンスSPを発売日にゲットできた、とてもシアワセな編集者を示しています。

●E-mailでの投稿は…
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

●編集部へのおたよりのあて先は…
「ドリテクの殿堂」宛は :64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は :64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは… TEL 03-3556-3313
休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒントについての質問にはお答えできませんのでご了承ください。

©2002 Nintendo

チラシの世界 #013
1994年 ワリオの森(ファミコン)

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治

STAFF スタッフ

編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂/種市真澄
編集 嘉山直幸/五十嵐達雄/本多貴之
中植茂久/橋本慎也/岡本明徳
北山大輔/本郷公康/坂井一哉

編集協力 松村浩次/松本英明/松本亮
成瀬史弥/大渕豊/中谷至
尾関友詩(ユークラフト)
白石岳(アセンブル)/冠美花

AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA/佐久間弘子
南尾和美
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール/ぽっけ門
写真撮影 守屋貴章/水口哲二/植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久/美鈴秋
はやのん/記村隆鶴
広告 小川直伸/小池正洋
工藤克俊/駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.85
2003年3月21日発行
●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株)アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
Nintendo
新生サムス・アランの挑戦
メトロイドシリーズ最新作がついに登場！
以前とは全く違う姿のサムス。
サムスの身に一体何が起こったのか？
衝撃のストーリーと究極のアクションがあなたを魅了する・・・
ボスを倒し、能力を覚醒せよ！
能力を駆使し、隠し通路を発見せよ！
SA-Xに注意せよ！
（完全体のサムスに擬態したX）
METROID FUSION
2つのメトロイドをつなごう！
「メトロイドフュージョン」と「メトロイドプライム」（ゲームキューブ専用　2/28発売予定）をGBAケーブル（別売）でつなぐと、ゲームキューブでシリーズ1作目のファミコン版「メトロイド」がプレイできます。
メトロイド
PUSH START BUTTON
©1986 NINTENDO
ゲームボーイアドバンスSPも好評発売中！
メトロイドフュージョン　好評発売中　メーカー希望小売価格4,800円（税別）1人用 アクションゲーム
©2002,2003 Nintendo METROID・メトロイドは任天堂の登録商標です。 日本商標登録 第2074190号 第4358068号
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・NINTENDO GAMECUBEは任天堂の登録商標です。
GBAケーブル対応
任天堂株式会社　本社　〒601-8501　京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1　任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
VOL. 85 2003
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年3月21日発行(毎月2回6日・21日発行)第8巻第5号(通巻85号)
発行元：(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288
定価490円
本体467円
T1127103030495
雑誌27103-3/21
©毎日コミュニケーションズ 2003/ambit
Printed in Japan 凸版印刷株式会社

Nintendo

ニンテンドードリーム
DREAM

VOL. 85
2003

メトロイド 開発者ロングインタビュー!

MYCOM
毎日コミュニケーションズ